Carlos Ramos-Gómez

Carlos Ramos-Gómez

20 de julio de 2017

© CARLOS EDUARDO RAMOS GÓMEZ
ABYA, TIERRA DE LOS ÁRBOLES SAGRADOS Y LOS SERES DE IMORONEK

ISBN versión digital: 978-980-7938-02-0

Depósito Legal: AR2021000097

Diseño de portada e ilustraciones
Carlos Eduardo Ramos Gómez
Marisabel Solano Chirinos

Primera Edición: 22 de octubre de 2020
Segunda Edición: 28 de septiembre de 2021

© Editorial Fundación Grupo para la Investigación,
Formación y Edición Transdisciplinar
Sello: Fundación GIFET Editores.
Calle Soublette, Edificio El Faro, piso 7, oficina 7B
Maracay Edo. Aragua, Venezuela.
www.fundaciongifet.wordpress.com

ÍNDICE

Prólogo 6

Seres de Imoronek

I La promesa de amaiyöi 9

II Antiguo brillo, renovada esperanza 16

III La buena semilla se ha perdido 31

IV Un largo viaje 43

V Fuego y madera 50

VI Pez atrapado 62

VII Luz y vacío 67

VIII El despertar de los pirimoks 71

IX Botín, motín 77

Apéndices

Fragmentos perdidos 83

Notas sobre la pronunciación 89

Mapa de Abya 90

Mayinapon 91

PRÓLOGO

Conocí a Carlos por razones de trabajo, inmerso en el mundo de los insectos y la fotografía. Poco a poco pude descubrirlo como el Ingeniero curioso y acucioso, podía dar forma a las ideas que tantas veces quedaban plasmadas en simples notas de reuniones de trabajo. Con una mente prodigiosa, demostraba además habilidades para la programación, el diseño gráfico y otras tantas más, que dejaron su sello de excelencia, mientras estuvo compartiendo espacios en nuestra institución de investigación. He de reconocer que desconocía su labor como escritor. Fui gratamente sorprendida, cuando me invitó a leer la primera edición de *Abya, Tierra de los Árboles Sagrados y los Seres de Imoronek* y pude descubrir que, además, tenía una extraordinaria habilidad para contar historias. Su lectura me cautivó desde el primer momento.

Con mucha sencillez, pero con una gran meticulosidad, esta obra nos coloca en un mundo fantástico de magia y sueños, donde es difícil separar la aventura fantasiosa de hechos que nos pudieran parecer conocidos.

Nos da una magnífica oportunidad de reencontrarnos con nuestras vivencias y valores. De reconciliarnos con nuestros orígenes, honrando la naturaleza, nuestros ancestros y nuestros espíritus. Abya, da vida a variados personajes que nos adentran en la controversia de la vida con respecto a la valentía, la bondad y el respeto, pero también hurga en aquellos momentos que van de la mano del rencor, la traición y la soberbia. Con grandes acciones o pequeños detalles, se va dibujando una trama que atrapa desde las primeras páginas.

Con una extraordinaria sensibilidad, unida a un infinito amor y respeto por la madre tierra, el autor de esta historia nos pasea por lugares fabulosos donde habitan peculiares personajes junto a inimaginables criaturas, exuberantes árboles, majestuosos ríos y montañas misteriosas. Es atractivo para el lector, la infinidad de detalles sensoriales que permiten imaginarse perfectamente los paisajes, personajes y seres que conviven a lo largo del libro.

Cada capítulo nos introduce en una trama que no se detiene, donde guerreros, espíritus y habitantes de los pueblos, entrelazan sus vidas para permitir que la imaginación vuele al infinito y nos haga pensar -y repensar- nuestras propias vivencias y relacionamientos con el ambiente, el prójimo y con aquellos planos que no vemos, pero que sabemos están en alguna dimensión.

Vivimos el nacimiento de Abya, su evolución y todas las consecuencias derivadas de los encuentros del bien y el mal. No hay tiempo para el aburrimiento o la apatía. Es una historia que se lee sin interrupciones y con la emoción de integrarse a las vivencias de sus personajes, y que rescata el valor de los lazos familiares y la tradición oral como medio de mantener vivo el origen de la vida.

Además *Abya, Tierra de los Árboles Sagrados y los Seres de Imoronek* constituye una precuela de otra obra que está próxima a publicarse, pues se desarrolla desde hace cuatro años en un formato más interactivo: una expansión de un videojuego de tipo mundo abierto, en la que el lector del libro podrá convertirse en uno de sus personajes y desarrollar la historia en primera persona – o en tercera persona según la opción visual que escoja – hasta el desenlace y resolución de su conflicto. De manera que, Abya nos ofrece la posibilidad de ser partícipe de ella y que cada uno de nosotros viva su propia aventura para contarla; aunque el final es el mismo, el trayecto y las experiencias son únicos, tal como ocurre en la vida real.

Esta segunda edición incluye hermosas ilustraciones y algunos apéndices que permitirán una mejor comprensión de esta encantadora obra. La construcción de los nombres de los personajes y lugares, son de una riqueza visual y sonora que vale la pena comprender en su justa dimensión.

Los invito a leerla, ¡con la seguridad de que al finalizar la misma, querrán leerla nuevamente! *Abya, la Tierra de los Árboles Sagrados*

Ligia Carolina Rosales A.

Seres de Imoronek

CAPÍTULO

I

LA PROMESA DE AMAIYÖI

Abya, la tierra de los árboles sagrados, es un territorio dominado por enormes montañas y una gran diversidad de animales salvajes y especies vegetales. Orquestados por la inmensurable sabiduría de la naturaleza, se mantenían en equilibrio desde el inicio del tiempo mismo. Ese equilibrio, ahora, no era tal, pues la llegada de los hijos de los kaärib, conocidos como los pemones, que en nuestro idioma sería algo como "la gente", habían generado accidentalmente una ruptura en esa mágica armonía. Este relato narra las situaciones acontecidas que ocasionaron esta ruptura, hasta llegar al presente actual de Abya, que coincide con el arribo de ka'ran, "el que visita", a sus tierras.

Lo más indicado sería comenzar por los pemones. Los pemones son un pueblo noble y pacífico, que respeta y adora a la naturaleza. Llevan la vida de manera sencilla. No han desarrollado mayor tecnología pues han logrado cubrir sus necesidades solo con los elementos que el medio les otorga. En lo que respecta a arquitectura, sus hábitats son simples tiendas hechas de madera y pieles llamadas ewük, que significa "casa u hogar". Confeccionan armas, pero no con fines bélicos, sino como herramientas de cacería.

Están distribuidos por todo el territorio, formando pequeños caseríos o poblados. En cada poblado hay un ewük central, donde vive el anciano o anciana de la región, quien es la máxima autoridad local, y guía espiritual de todos en la comarca. Los pemones dedican su día a actividades colectivas como buscar y preparar la madera para el fuego, cultivar la tierra, atender sus animales o pescar; o al proceso de desarrollo de habilidades que les permitirá a cada uno definir su clase, y con ella, la utilidad que tendrá para su pueblo, bien sea como arquero, shamana o guerrero. Cada día previo al ocaso, todos se reúnen en la hoguera del ewük central, para celebrar una ceremonia de agradecimiento y peticiones a los Árboles Sagrados. Luego se sientan y comparten historias y aprendizajes hasta la hora de retirarse a sus respectivas tiendas, mientras el fuego se va consumiendo lentamente hasta el próximo amanecer.

Los pemones recibieron ese territorio como legado de los kaärib quienes lo habitaban desde hace al menos un milenio, en una era antigua en el que tenía como nombre Apok Ewük, pues allí yacía un volcán dormido que los kaärib llamaban Apok Wükimü o el Gran Peñón del Fuego.

Los kaärib eran un pueblo poco numeroso que llegó para ocupar estas tierras, descendiendo de su antigua morada; un árbol gigante que crecía hasta por encima de las nubes. Sus dioses, molestos pero respetuosos de su decisión, cortaron el árbol después que todos bajaron, quedando la base del tallo como una gran meseta rocosa. Eran mujeres y hombres altos y fuertes y se volvieron excelentes guerreros que vencieron innumerable batallas contra una clase de demonios que llamaron "Oköyimü" por su aspecto de hombre y serpiente. Resueltos a dominar aquella tierra que los kaärib escogieron como hogar, llegaban en gran número desde las desconocidas tierras del norte. Los kaärib lograban frustrar cada intento, pero fue en la gran batalla de Ö'sököpan, la que terminó de convencer a las feroces criaturas de que jamás los podrían vencer.

Los Oköyimü superaban los quinientos guerreros, y arrasaron con la región haciendo retroceder tomando sendero hacia el paso Usuk a los pocos kaärib que quedaban. Todo dependía de este paso, pues era la puerta hacia el resto del territorio.

Era una victoria segura para los demonios. El miedo se notaba en las caras de los kaärib. Fue allí cuando un joven llamado Kaäre, se plantó frente a sus hermanos, y los alentó con su palabra, encendiendo en sus corazones y almas una fuerza vital temeraria nunca antes vista. Y sin esperar a que llegaran a la cima, él junto a seis guerreros más, fueron sendero abajo enfrentando y derrotando a cada demonio.

Los cuerpos de los demonios comenzaron a rodar por la ladera, creando confusión y desconcierto en el enemigo, haciéndolos retroceder. Pero al notar que solo seis llegaron a la parte baja del sendero, los Oköyimü regresaron para enfrentarlos de nuevo. Ahora solo quedaba la mitad de la tropa invasora, y se reunió en un bloque para hacerle frente a los héroes. De pronto, uno de ellos lanzó una señal mágica de luz y cientos de silbidos cortaron el aire, flechas venían desde lo alto del sendero y surcaron el cielo en busca de carne la cual atravesar, así fue pues los Oköyimü caían a los pies de los guerreros antes de que los pudieran alcanzar con sus garras o colmillos.

Entonces sucedió, el jefe de los demonios dio la orden de retirada a su ya reducida horda. Los guerreros fueron tras ellos, pero no pudieron alcanzarlos, pues

al llegar al istmo del norte, lo encontraron sellado con hechizo mortal. Un ambiente enrarecido y venenoso cubría todo el lugar, haciendo imposible que un humano pueda cruzarlo. Esta fue la última vez que vieron los Oköyimü.

Los kaärib aprendieron a vivir en perfecta armonía, hasta llegar a ser los procuradores del equilibrio del lugar. Sin embargo, un nuevo peligro se cernía sobre ellos. No era un demonio, sino un espíritu elemental.

La tradición oral de los pemones relata que este espíritu elemental era fuego, era el volcán que despertó y declaró el dominio de Apok Ewük y que era su deseo destruir todo, aunque los kaärib ignoraban esto, pues no sabían escuchar la voz de Apok Wükimü.

Pero otras entidades cohabitaban en ese entonces con Apok Wükimü. Entre ellas estaba un espíritu de la selva, Arawanya, el espíritu de un árbol sagrado. Un árbol cultivado y adorado por los kaärib, por ser semilla del árbol de donde vinieron una vez y al que le dieron el nombre de amaiyöi. Arawanya brindaba a sus protectores vida, salud y la mayor de las virtudes, sabiduría.

Cada cierto tiempo, Arawanya aparecía entre ellos, les hablaba y enseñaba secretos del infinito tiempo a sus guardianes. Les enseñaba de la bondad, el amor, la verdad, pero también de la valentía, y de la lucha contra las injusticias. Esta bendición dotaba a los kaärib de mucha longevidad, sin embargo,aún eran mortales, y ante la amenaza de volcán, Arawanya decidió buscar un grupo de fuertes guerreros y darles el don de hablar con el resto de los espíritus y así oír el deseo de Apok Wükimü. Fue entonces cuando Arawanya le dijo a Kaäre, el más fuerte de los kaärib que convocara a sus seis hermanos guerreros, cada uno de una región distinta de todo Apok Ewük, para una reunión. El encuentro sería en Wük Etek, una gran meseta sólida descubierta de vegetación, elevada hasta las nubes, de bordes tan mortales como el vacío al que conducen y hogar de animales nada amistosos, de esos que les gusta vivir entre las hendijas y recovecos de las rocas; de esos que sobreviven a climas húmedos y fríos. Desde ese inhóspito lugar, alejado y de difícil acceso para los mortales, Arawanya observaba y contemplaba todo el territorio, le gustaba disfrutar de la música de la naturaleza, sus silencios, el suave murmullo de los ríos y riachuelos, el crujir de los frágiles cristales de nieve en las noches, y el silbido de las hojas al caer desde las altas copas.

Los kaärib ascendieron a la meseta, y caminaron entre nubes y rocas y en el punto más al sur, cerca del borde del alba, se encontraron con Arawanya, en su morada La Corona de Rocas. Desde allí se podía observar a Apok Wükimü.

Y a sus pies, el calmado y brumoso pero imponente Paru—Tanno o río Largo. Arawanya dio de beber a los kaärib una sustancia en una cáscara de fruto seco hondo, preparada con alas de Actias Luna, flor de montaña y hongos. Luego de ingerirla, un zumbido aturdió a los kaärib y empezaron a oír miles de sonidos a la vez, cada segundo los sonidos empezaban a parecer articulados, era como estar en una plaza concurrida y poder escuchar y entender dentro de tu cabeza, todo lo que dicen los presentes.

Así recibieron el don de entender a los espíritus y pudieron oír el grave decreto de Apok Wükimü. Los guerreros no podían creer y rogaban a Arawanya su protección. Arawanya les dijo a los kaärib que su poder no podía contenerlo pues ya era muy poderoso, Apok había iniciado su transformación física, y para Arawanya, su forma espectral lo dejaba en desventaja. Su influencia en el mundo solo alcanzaba a manifestarse a través de dones y regalos espirituales e intangibles.

Algunos de los guerreros desesperaron y tapaban sus oídos pues no querían oír los deseos de Apok Wükimü. Otros se derrumbaron de preocupación pues no sentían la capacidad de enfrentar este peligro. Quizás, por primera vez los kaärib sintieron que no podrían ganar una batalla, y estaban en lo correcto. Arawanya los observó y les dijo:

—Calma, grandes guerreros, los he traído hasta acá, no para colmarlos de tragedia y desasosiego. Por el contrario, quiero pedirles que ustedes enfrenten y derroten a Apok Wükimü. Ustedes poseen el coraje y la fuerza para detener a Apok.

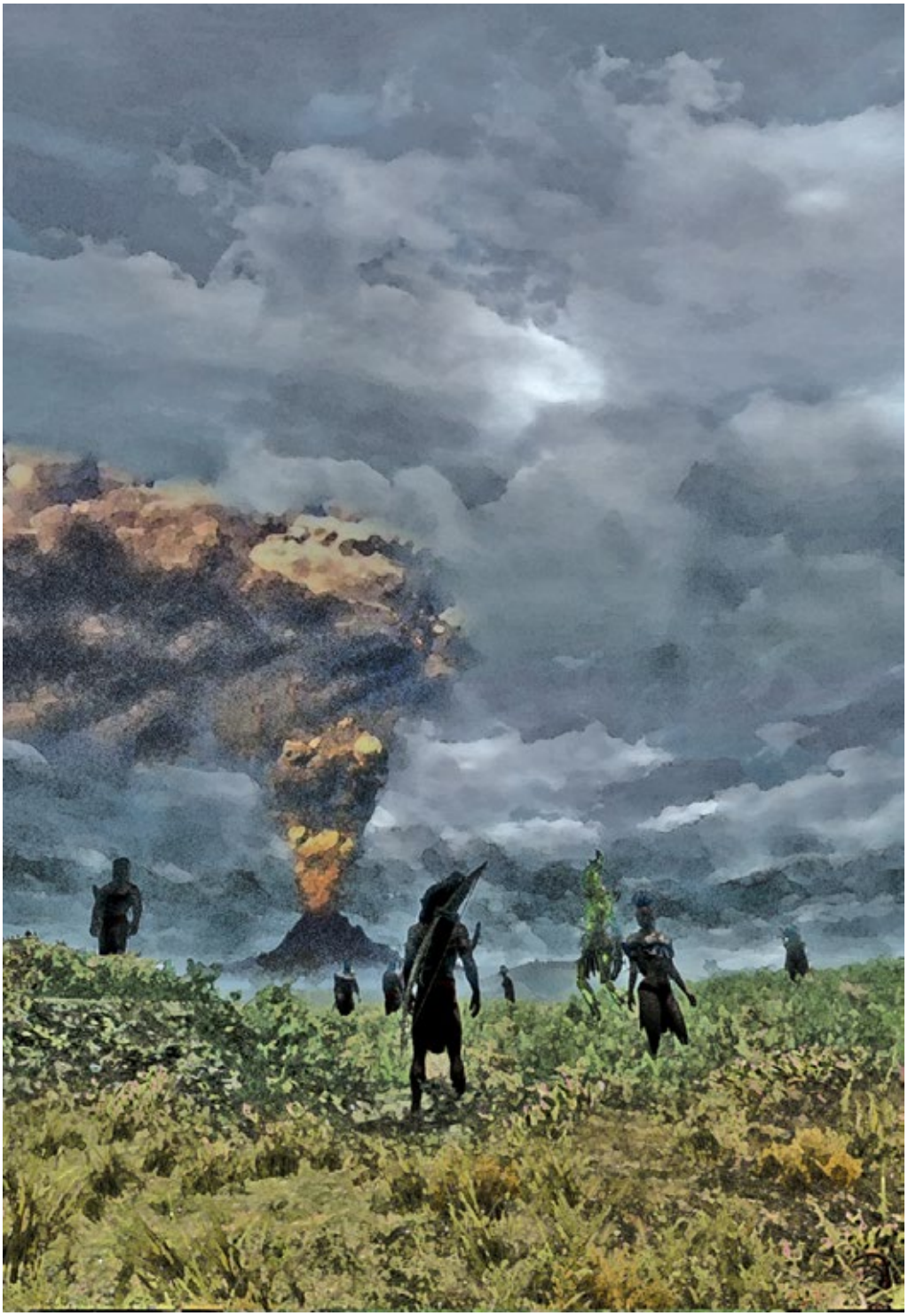
—Pero ¿cómo podremos encontrarlo, si es un espíritu que vive dentro de la montaña?

—Deben entrar y detenerlo, y debe ser pronto, antes de que él salga. Al igual que yo, aun es una esencia. Quiere tomar la forma física del volcán para poder obtener lo que quiere. Si eso llegase a suceder será muy tarde.

—Que debemos hacer exactamente— preguntó Kaäre, suponiendo la respuesta

—Eso que piensas, líder Kaärib. Deben volverse esencia también para poder enfrentarlo.

—Moriremos.



—No, por el contrario, obtendrán un último don: la inmortalidad.

Los kaärib no dudaron en aceptar la tarea encomendada. Sin embargo,preguntaron qué sucedería con sus pueblos.

—Crecerán y florecerán como un pueblo nuevo— dijo Arawanya —y serán prósperos, pues el sacrificio que hacen en este tiempo asegurará la abundancia por siempre. La gente, los recordará por su acto de valor.

Así fue que Arawanya dio el nombre de "pemón" al nuevo pueblo al referirse a ellos como "la gente".

El destino de su pueblo era lo que preocupaba a los guerreros, así que sin perder tiempo, fueron a sus regiones, relataron lo aprendido y luego se despidieron, para encaminarse hacia la guerra contra Apok Wükimü. Solo eso se supo, pues ninguno regresó para contar lo sucedido en batalla. Sin embargo, los más ancianos, a partir de inferencias y su profundo conocimiento de la orografía del lugar, recrearon parte de los hechos. Esta historia cuenta que los valientes kaärib, llamados entonces como los "últimos kaärib", subieron por el antiguo río Apok, ahora conocido como río Erichak, un hermoso riachuelo que nacía de la vertiente del ocaso del volcán y alimentaba al río Tanno. Estaba bordeado por un denso bosque de galería en el que vivían una enorme cantidad y variedad de aves, responsables, según los Shamanes, de mantener todo el territorio poblado de árboles, pues al alimentarse llevaban en sus picos, e incluso en sus panzas, las semillas, y al depositarlas por aquí y por allá conservaban el hermoso collage de vegetación que aun hoy hace brillar a Abya. Aunque, en ese entonces, estaba bajo un enorme peligro tras la amenaza de Apok, situación que nos obliga a volver al relato de los kaärib.

Al llegar a la naciente del río, era necesario bajar hacia el borde frío, y caminar siempre al margen de la falda del volcán, hasta encontrar el camino que permitía ascender a la cima. Era un camino largo y peligroso, que llevaba a un pequeño laberinto, donde podían terminar perdidos si no tomaban el sendero adecuado, o partirse un hueso si pisaban mal. Finalmente el paso más difícil estaba en la parte final de la senda, pues este desaparecía bajo sus pies. Era un desfiladero, un abismo, el cual había que saltar para poder continuar. Fallar el salto y caer, era la muerte segura. De hecho, aún se puede ver este risco desde la parte más baja del río Tanno. Pero, vayamos de nuevo, a la cima del volcán a donde llegaron los guerreros.

Los kaärib, cuentan los pemones, llegaron exhaustos, casi sin aliento y en-

contraron la boca del volcán humeante y expidiendo un vapor caliente; una pequeña grieta formada en la roca, por la que entraron sin tomar siquiera descanso para encontrar a Apok Wükimü y derrotarlo en las propias entrañas de la tierra.

Tras una lucha a muerte, los kaärib consiguieron la victoria, dicen, pues el volcán se apagó, pero los kaärib no volvieron jamás, al menos en forma humana. El don otorgado por Arawanya les permitiría brotar de la tierra como un amaiyöi, un Árbol Sagrado. Días después de aquella partida sin retorno, nació uno en cada región, así que cada amaiyöi es hoy para los pemones un kaärib convertido en árbol.

Arawanya, el primer amaiyöi, fue conocido desde entonces como "el antiguo", y desde el nacimiento de los árboles sagrados no volvió a aparecer.

Y así con la derrota de Apok Wükimü y el reinado de los árboles sagrados, el pueblo kaärib hizo cumplir el presagio de Arawanya, dando paso al crecimiento del pueblo de "la gente" y llamaron a esta tierra, "tierra viva" o "tierra en florecimiento", es decir Abya Yala. Con el tiempo, mientras la tradición oral se transmitía de generación en generación, el nombre derivó a solo Abya.

CAPÍTULO

II

ANTIGUO BRILLO, RENOVADA ESPERANZA

Desde los inicios del tiempo, son muchas las criaturas que han existido bajo el infinito cielo, al igual que seres espirituales, y aunque ciertamente comparten el mismo nicho, se mantienen separados por los planos en los que existen. La mutua exclusión de los planos se debe, más que por dimensiones espacio-temporales, por las diferencias elementales entre los tipos de seres que habitan en cada uno. La más importante de ellas es que los primeros no han desarrollado sus capacidades sensoriales, que entre tantas virtudes, les permitiría conectarse con otros seres por vías menos físicas. Así, Arawanya por ejemplo, podía comunicarse con otros seres con los que guardaba parentesco, y esta habilidad le venía muy bien en este momento, pues le urgía poder recibir sabios consejos de sus hermanos yöi.

Estuvo en profunda meditación, viajando híper sensorialmente a otras latitudes y continentes que conforman a este planeta llamado Pakca, emitiendo su petición de ayuda en todos los hábitats y entornos. No pasó mucho tiempo cuando su llamado fue contestado desde la lejana Tierra de Hielo, al otro lado del océano por un legendario yöi conocido como Taäbeb, un espíritu muy cercano a Arawanya, puesto que ambos provienen del linaje Ainongib. Este yöi le contestó a Arawanya con una anécdota muy alentadora.

El relato comenzaba describiendo a un grupo de maestros de la magia, que se dedicaban a la sanación de heridos y enfermos, y que tenían una especie de templo en un lugar llamado Cauce de Río Blanco, muy cerca del lugar donde él había germinado. Estos comenzaron a interesarse por él, y aunque no sabían cómo comunicarse, lo consideraban un árbol muy especial, por ser un descendiente directo de otro llamado Antiguo Brillo, el ser vivo más longevo de esas tierras. Los magos sabían que los podía oír y entender y le llamaban Auriverde. Pero luego, enfermó de gravedad y contaba con muy poca esperanza de vida. Entonces, un habitante de aquella región, que no pertenecía al grupo de magos, aceptó ayudar para encontrar la cura para el árbol demostrando nobleza al asumir la tarea de manera desinteresada. Esta persona tenía

un don especial, que le distinguía del resto de la población y este don estaba vinculado a su alma. Se podía decir que era una clase de elegido, de esos de los que detienen el destino y hacen cambiar su rumbo. Tenía la estirpe de una clase guerrera, capaz de enfrentar y dar muerte a bestias y criaturas enormes, en especial dragones que por mucho tiempo habían sido un mito, pero ahora estaban de regreso con la intención de devorar al mundo entero. A esa persona le apodaban "el Alma de Fuego".

Arawanya, esperanzado, hizo muchas preguntas sobre el Alma de Fuego, y le pidió a Taäbeb que se le manifestara para solicitarle su ayuda. Esa petición fue rechazada, debido a que el desbalance de energías generado por el regreso de los dragones en aquel territorio se lo impedía. La amenaza de estos seres, escapaba del poder de intervención de los yöi y abandonar su forma de árbol lo expondría en demasía. Sin embargo,le ofreció otra opción. Uno de los mago estaba mucho más interesado en las cualidades espectrales de los yöi que el resto de su clan, y con el cual se había logrado comunicar sin necesidad de abandonar su forma de árbol. Este mago se llamaba Tsagadar, y se había ido a vivir a Nerest, un lugar de tierras heladas y donde principalmente se estudia la magia, con el objeto de perfeccionar su dominio en la escuela de la conjuración. La actividad mágica en aquel colegio generaba una cierta distorsión energética a su alrededor que le permitiría a Taäbeb camuflarse y así podría presentarse sin correr ningún tipo de riesgo ante Tsagadar como un sueño o una visión, revelarle a Tsagadar la situación de Abya y pedirle que interviniera para ayudar, contactando al Alma de Fuego.

Una tarde, Tsagadar intentaba entrar a la Biblioteca de la Escuela de Magos de Nerest, llamada el Arco de los Secretos, una sala formada por un pasillo circular y un pequeño desnivel en el centro, separadas por segmentos de pared provista de ventanales en forma de arco, y bajo estos, mesas y sillas para los usuarios de la biblioteca. Su objetivo era tomar algunos libros prestados. Eso a cualquiera no le parecía que fuera un problema, pero Tsagadar tenía una desarrollada habilidad de olvidar las cosas, entre ellas devolver los libros, lo que generó la necesidad de crear un listado de los nombres de estudiantes inhabilitados para entrar a la biblioteca. La lista, de hecho mostraba una sola persona.

Como era habitual, Urgro, el orco bibliotecario regente del Arco de los Secretos, tomaba su siesta, la cual era bastante prolongada. Después de todo la biblioteca era su hogar. Tsagadar utilizó todo tipo de artificio mágico para disminuir el ruido y su presencia.

A pesar de la apariencia de esta situación, hay que destacar que las intencio-

nes de Tsagadar eran nobles, pues solo quería instruirse sobre las artes de la conjuración, y pensaba llevar todos los libros que pudiese y luego regresarlos. En la biblioteca, los estantes están adornados con montajes de animales: peces asesinos y cangrejos disecados y cabezas de lobos tigres y osos arreglados con gestos que ilustran su agresividad con tanto detalle que parecen estar vivos. Al llegar a los estantes encontró cerrojos en las puertas. Desestimó intentar con ganzúas pues un pequeño brillo en la entrada de la llave le indicaba que habían sido aseguradas con magia. Una llave errada o el contacto con cualquier metal podrían desatar una alarma de ruidosos silbidos y explosiones en la sala.

Tenía que acercarse a Urgro, que dormía en su puesto, para encontrar la llave. Esta colgaba de su cinturón. Sacó de su bolsillo tres pequeñas arañas y las liberó sobre la mesa.

Los astutos arácnidos comenzaron a construir lo que se pudiera describir como una compleja y miniatura red de tensores y poleas con su telaraña, desde la que una de ellas descendió sobre el manojo de llaves. Envolvió a cada una en una elegante malla de seda, lo cual evitaba que chocaran entre sí y suprimía toda clase de sonidos y las alzó sutilmente hasta liberarlas del cinturón del orco.

Aún con la delicada pero poderosa tela de seda, introdujo las llaves hasta dar con la correcta. La telaraña aislaba los metales y de esa forma mantuvo la alarma de cerrojo inactiva.

Así pudo abrir varias estanterías, empezó por la del pez asesino y siguió con el oso polar y fue amontonando varios libros, más de los que podía cargar. Logró moverlos hasta una mesa frente al estante del oso de caverna, y los fue apilando, incluso más de los que se podían sostener en una torre.

De pronto, de un grupo de libros colocado sobre la base de una de las ventanas, uno le llamó la atención. Había dos copias de él. Tomó uno y al abrirlo leyó en su título, "Tierra de Fuego, Misteriosa". Comenzó a leer y le pareció fascinante la pequeña introducción del lejano continente y sus dragones rojos y negros, hombres-mono, hombres-tigre y hombres-serpientes. Embelesado por la lectura se recostó de lo que olvidó era una pila maltrecha de libros y confundió con una columna.

La torre cayó sobre un candelabro y este arrastró varias jarras y cálices de porcelana llenas de vino directos al piso. Urgro despertó de un brinco y exclamó —¡Por el amor de Anmar!, y ¿ahora qué?— Tsagadar también brincó y excla-

mó —¡Estúpido Tsagadar!— al momento que corría hacia la puerta oyendo toda clase de insultos e improperios del enfadado orco que no sería prudente repetir.

Corría sin descanso, incluso después de salir de los límites del Colegio y miraba hacia atrás para cerciorarse de que no lo seguían. Corrió y se adentró entre la espesura helada, entre árboles y arbustos secos, hasta chocar vertiginosamente contra una superficie rígida y dura como piedra, derrumbándose desmayado sobre la tundra y el hielo.

Tsagadar se sentía mareado, pero alcanzó a notar que la pared con la que había chocado ya no estaba. Tampoco había hielo y la tundra se había convertido en una frondosa vegetación naciendo sobre arenas cálidas. Estaba recostado sobre una roca llena de musgo y líquenes y un candente sol marcaba brillantes reflejos en el rostro, mientras se acercaba al horizonte definido por un vasto e infinito mar azul.

Maravillado con el extraño paisaje, se preguntó:

—¿Qué hermoso lugar es este?— y en su cabeza escuchó una respuesta.

—Un continente muy lejano, en la misteriosa Tierra de Fuego, un mundo poco conocido, para fortuna de sus habitantes— mientras esa última sílaba "tes" se alargaba y se mezclaba con el sonido de las olas en la lejanía.

El mago restregaba sus ojos, tocaba la arena, el mar, respiraba, sentía todo tan real, sin embargo, no lograba creerlo del todo.

—Es real— dijo la voz, —y este hermoso lugar está en peligro de perderse— agregó.

Tsagadar, volteó de inmediato pues al principio pensó que se respondía a sí mismo, como habitualmente hacen las personas que están acostumbradas a vivir solas. Esta vez cayó en cuenta que alguien hablaba con él.

—¿Quién eres? ¿Qué quieres?— pensó en decir pero antes de hablar ya la voz había oído su pensamiento y dijo, esta vez atrayendo la atención del mago hacia el sol poniéndose en el horizonte oceánico, dejándolo deslumbrado:

—Soy, el Auriverde, amigo Tsagadar— este, al recobrar la vista pudo distinguir la figura de un ser espiritual, cuya piel poseía la apariencia y textura de la madera. De brazos y piernas largas como ramas, esbeltamente torneadas y de

ojos iluminados con la luz de luciérnagas púrpuras y blancas —y necesito de tu ayuda— concluyó.

Tsagadar se arrodilló e inclinó su cabeza y dijo —Sagrado árbol, soy tu más fiel servidor y protector, ayudarte será un honor— entonces el ser espiritual se acercó a él, levantó su cara y le entregó una flor púrpura de su corona.

—Gracias— le dijo y sopló suavemente su rostro, haciendo caer dormido a Tsagadar de nuevo.

Y aunque pareció que no le dijo nada, fue con el aliento como Taäbeb le contó todo lo que sucedía. Tsagadar despertó en medio de la pradera helada, mojándose y congelándose y con inexplicable y loca idea de ir a Cauce de Río Blanco y buscar al Alma de Fuego. Luego recordó la charla con Taäbeb y se emocionó por la revelación del espíritu del árbol. De pronto aún sentado en la nieve, vio en su mano el único libro que pudo extraer de la biblioteca "Tierra de Fuego, Misteriosa", y se quedó en silencio.

—¡Pero Claro!— exclamó un poco molesto y a la vez, decepcionado— Todo fue una ilusión a causa de este libro. ¡Qué imaginación tienes Tsagadar!— y se incorporó sacudiéndose la nieve pegada a la bata y riéndose desanimadamente. Y de nuevo su risa se detuvo al ver que debajo de él se había removido toda la nieve dejando al descubierto cientos de flores púrpuras, como las que el espíritu le entregó, frescas, como recién cortadas.

Entonces su risa se volvió desaforada y alegre gritaba y saltaba, halando con las manos el alero del sombrero puntiagudo hacía abajo— ¡Sí es cierto! ¡Es cierto!— y entonces recordó todo, se detuvo y se encorvó como quien guarda un preciado tesoro con sus manos y cuerpo y dijo —¡Cauce de Río Blanco!— luego salió corriendo a toda prisa hacia el sur oeste.

El camino era largo, y la noche lo alcanzó dentro de los límites de la comarca de Pradera Pálida, llamada así por poseer nieves perpetuas, sin embargo, a pesar del gélido clima severo sus senderos están dominados por criaturas salvajes. Pero no del tipo de criaturas de la naturaleza como en Abya, sino de bandidos, hechiceros, y espectros de otros planos que podían matar por simple ocio. Así que hizo una parada en la posada Puerta Nocturna para pasar la noche. Esta posada le pertenece a Harin, heredada de su padre y el padre de su padre y así hasta su bisabuelo. Es una posada familiar de una gran sala común con un bar en un extremo y una gran fogata en el centro. Hay tres dormitorios en la planta principal con escaleras que conducen a una gran bodega donde hay

otra habitación que está siendo alquilada a largo plazo por un orco, pero esa es otra historia que posiblemente puedas conocer.

Mientras cenaba, escuchó a un grupo de lugareños hablar sobre la llegada a los puertos de Ciudad Azul, un barco mercante que transportaría un importante cargamento de bienes al continente de Tierra de Fuego y que ofrecían una buena cantidad de monedas por ser parte de la tripulación. Tsagadar casi se atragantó al oír aquella información, así que prestó mas atención a lo que decían. El narrador de aquella tertulia, además enfatizó en que él sería parte de la tripulación, de hecho, sería el último en abordar, pues el cupo era limitado, así que iba de prisa a su hogar a preparar lo necesario para el viaje, y luego no dio más detalles. Entonces Tsagadar tuvo una idea para obtener más detalles. Terminó su cena tan rápido como pudo, y llamó al dueño de la posada para pagar.

—Posadero, dígame buen amigo, ¿Cuánto por el estofado?— lo dijo con cara de noble, y voz de Consejero del Jhane, que es como el gobernador de la comarca, para generar buena impresión al hombre.

—Dos monedas, mi Señor— le respondió de manera irónica, pues el atuendo que llevaba, una bata parda, de largas mangas que le cubren las manos y tiro que arrastra en el piso, el sombrero puntiagudo encima de la mesa y la mochila y bolsillo llenos de pequeños objetos, delataba que inequívocamente era un mago.

Entonces Tsagadar sacó una bolsa de monedas pero en vez de dinero, aparecían semillas, flores, raíces, y toda clase de ingredientes.

—¡Oh! Deme solo un segundo, estoy seguro de que tengo por aquí… — dijo, mientras Harin lo miraba, sin hacer ningún gesto, porque al parecer el gesto de obstinación era la expresión normal de su cara.

Después de un rato de buscar por aquí y por allá, sin lograr dar con moneda partida a la mitad dijo —Pues creo que estoy en un pequeño apuro, ¿no? Sin embargo,veo que estás solo en la posada. Y el asunto del barco mercante ha atraído a muchos viajeros. Le propongo un trato. Déjeme pagarle trabajando para usted.

—Buen intento mago, sabes que si trabajas, debo pagarte algo, son las reglas de la comarca, y si se entera el Jhane de que alguien trabajó sin paga, me sancionará y cerrarán.

—No, no, nadie se enterará. Pero de igual forma, para evitar ese problema digamos que mi paga será la propina que dejen las personas.

—Bien, trato hecho, Señor… — Dijo Harin como solicitando el nombre del mago.

—Tsa, rad… — Balbuceó por un segundo, pues no había pensado en un seudónimo. Trataba de ordenar las letras de su nombre al revés, para no pensar mucho; hasta que finalmente ese fue nombre que le dio.

—Bien.— dijo Harin convencido de que no podría repetir ese trabalenguas.

—Entonces empieza por poner agua en los baños, luego ayúdame a dispensar el Vinomiel y la comida.

—Perfecto. ¡Gracias!

Rápidamente, fue a buscar agua detrás de la posada y a poner en marcha su plan. Sobre una roca comenzó a preparar una pócima en una cantidad considerable, esta pócima era un encantamiento de somnolencia y desorientación prolongada. Planeaba dársela con la cerveza amielada a la persona que aseguraba ser el último en abordar, pero antes obtendría mayor información.

Al terminar la pócima, volvió adentro con el agua y comenzó con las tareas encomendadas. Debía esperar que se adentrara la noche para no levantar sospechas. Se quedó en la barra, pensando en las cosas que el espíritu del Auriverde le había contado sobre Abya. No tantas como las que tú ya sabes, pero sí detalles importantes, como Arawanya, los kaärib y lo que hicieron para salvar a Abya, los amaiyöi, y un sinfín de cosas que hicieron divagar su mente por un rato.

Tsagadar, viajó de nuevo, con su imaginación, hacia ese lugar desconocido, recordando la increíble experiencia hipersensorial. Pero regresó abruptamente de ese viaje cuando una hermosa mujer de Páramo de la Roca, de ojos y piel castaña, se sentó frente a él en la barra y le habló:

—¿Qué escribes?, ¿Es una clase de hechizo?

—No mi señora, es solo un poema.

—Entonces sí es un hechizo, porque si es un poema de amor, es probable que me encantes,— exclamó casi susurrándole al mago, de forma muy seductora —¿Y por qué escribes poemas? ¿eres trovador errante? ¿vas a declamar algo

para nosotros? ¿qué tal si nos deleitas con tu lírica en esta hermosa velada?

Tsagadar, se sonrojó con la mirada y las palabras cautivadoras de la bella dama. Los nervios hicieron que respondiera que sí a todas las preguntas.

—Magnífico, yo te acompañaré con el Laúd— dijo la dama —tomándolo de la mano y llevándolo al centro de la posada. Luego habló en voz alta para llamar la atención de los presentes.

—¡Pero qué hermosa noche nos cubre! ¿No es verdad?

Las personas aunque siguieron con su tertulia, secundaron la moción de la mujer con un "¡sí!" en coro.

—Por supuesto que sí. Y yo estoy encantada de poder acompañarlos con mi laúd, para hacer de esta noche, una velada, amena para los amigos, de desahogo para los desesperados o, romántica, para los enamorados— volteando a mirar a Tsagadar, pero para indicarle que se acercara. Esta mujer era una trovadora que frecuentemente amenizaba las tabernas y posadas y así se ganaba la vida.

—Hoy quiero presentarles a un compañero de la lírica, que me ha cautivado con un par de líneas que he podido leer. Nuestro amigo…

Entonces Tsagadar, aprovecho la oportunidad para colocarse otro nombre, pues al fin y al cabo podría ser su nombre artístico —Kayarib… El trovador— dijo

—Kayarib, El trovador— exclamó la mujer —Pues adelante.

Tsagadar, se sentía muy apenado, además una voz le reclamaba en su mente ahora —¿Ser el centro de atracción cuando debía pasar desapercibido?, el plan más ridículo que alguien se pudiese haber imaginado— se decía. Pero tenía que seguir el juego para evitar fracasar en la misión. Hizo una reverencia a la mujer, y luego al público, y habló en voz alta.

—Les voy a narrar la historia de Abya, la tierra de los árboles sagrados… este poema se llama— dejando un estúpido silencio, para imprimir algo de drama al momento —"Abya, tierra de los árboles sagrados".

El silencio se mantuvo, pues los presentes esperaban la habitual introducción a la declamación, que además generalmente se dice en rima. Entonces continuó:

—Habitado por criaturas mucho más fantásticas, de lo que en tu vida hayas imaginado— culminó un poco aparatoso con esta rima, aunque sirvió para cumplir con el objetivo; desencadenar el acostumbrado grupo de exclamaciones, aplausos y silbidos de los presentes. Cabe destacar que ser mago le brindaba un valor agregado a su papel de artista, pues con un simple y leve hechizo de ilusión hizo que el interior de la posada se oscureciera más y el color del fuego fuese más intenso, y su voz reverberara más de lo normal. La mujer comenzó con un arpegio… comenzó con el acorde Em, luego G, luego Am, luego G, rápido a D y volvía a Em…

El poema decía algo así:

Debajo del infinito cielo,
hay un mundo nuevo
Invisible a nuestros ojos
Por designio del astro de fuego

Oculto entre las nubes
Aunque está a nivel del suelo
Porque un encanto lo protege
De la destrucción lo mantiene lejos

¡Oh! ¡Quien fuera el visitante!
¡Oh! Que observara tal belleza
Y presenciara el milagro
De la madre naturaleza
De los ríos, de las plantas
De las criaturas, de sus rarezas
Del mundo salvaje, indomable, pero frágil
Que en otrora peligró,
Porque la ambición por el poder
En un espíritu despertó.

¡Oh! Quien fue guerrero de aquel tiempo
Que por su morada fue capaz de renunciar
A todo lo que tenía
Porque sin honor ni gallardía
¿Para qué le hacía falta hogar?

¡Oh! Quien fue guerrero de aquel tiempo
Que escuchó el llamado a la guerra
Con la muerte como destino
A cambio de la paz para su tierra

No soy ese visitante,
No soy ese guerrero
Soy el viajero que no viaja,
Pero que te ha visitado en los sueños
Porque sueño con pisar
La arena de tus médanos,
La roca de tus montañas
Beber el agua de tus riachuelos

Porque es una tierra mágica
Protegida por ancestros
Que se han convertido en árbol
Por designio del astro de fuego

Allá, existe una tierra
Lejos, muy lejos
Donde una vez, un árbol
Como un hombre caminó

Sobre la propia tierra
Con sus propios pies
Para proteger la vida
Y la maldad vencer

Allá, hay una tierra
Lejos, muy lejos
Donde una vez, un árbol
Como un hombre habló

Su sonido fue amor
La verdad, lo expresado
Esa es la tierra
De los árboles sagrados

Al terminar el poema, todos estaban atónitos, incluso la trovadora había dejado de tocar dejándose llevar a aquel épico y fantástico lugar descrito por Tsagadar.

—Eh… ¿Gracias?— e hizo de nuevo una reverencia al público. Y toda la sala explotó en ovaciones y aplausos. Muchos se acercaban a felicitarlo por tan excelente interpretación.

El posadero, quien al principio estaba un poco desconfiado, ahora se mostraba muy agradecido con Tsagadar, pues lo que había ocurrido traería muy buena fama a la posada.

En muestra de gratitud, le dijo —Estás libre del trabajo, ya me has pagado. De hecho— y se dirigió a la concurrencia en voz alta diciendo —¡Una ronda de Vinomiel gratis para todos!— pero Tsagadar le insistió —Igual déjame ayudarte a servir, puedes despreocuparte.

—Vaya, sí que eres una buena persona, pues gracias amigo, considérate bienvenido siempre en mi posada.

Entonces el posadero se alejó de la barra y fue en ese momento en que aplicaría su plan.

Se acercó al barril de cerveza, sirvió una ronda para entregarlas en la mesa donde se encontraba el hombre que viajaría en el barco mercante y cubriéndose con su propio cuerpo para que no lo vieran, vertió la pócima en una de las cervezas. Al girar con las pintas de la bebida normales y la adulterada, estaba frente a él la hermosa mujer.

—Hola de nuevo, Kayarib.

—Mi señora— le saludó con risa nerviosa.

—Permíteme ayudarte con eso— quitándole las cervezas de las manos, mezclándolas todas, y estropeando la intención de Tsagadar. Entonces sacó de nuevo el frasco con la pócima, para servir otro vaso, pero luego se le ocurrió asegurar el éxito de su plan, vertiendo todo el frasco en uno de los barriles. Así todos caerían en el encantamiento.

Mientras llevaba cerveza a la mesa del objetivo de su plan, hacía comentarios sobre lo poco que le gustaría ser marinero o viajar vía marítima de lo cual,

supuestamente, había varias cosas que le disgustaban, como el desagradable balanceo de las embarcaciones por la marea, o fobia a las gaviotas, en fin, se consideraba la antítesis de un marinero. Y en otra ronda comenzó a hacerle preguntas generales pero con tono desinteresado, como "¿Quién está cargo?" o "¿Cuánto es la paga?" O "¿Durará mucho?" Cada detalle lo anotaba detrás del pedazo de papel donde escribió el poema, para luego mostrarle esa información al Alma de Fuego.

Ya adelantada la noche, servía tres vasos de cerveza. Llenó dos y los colocó en la barra y al intentar servir el tercero notó que el barril se había acabado. Entonces la trovadora, y se le acercó con los dos vasos en la mano y le dijo

—Bien, ahora creo que sí tenemos un tiempo para nosotros— extendiéndole la cerveza, pero antes de que él levantara la mano para tomarla, el tarro fue interceptado de repente por otra persona.

—Si no te molesta, me la llevo— dijo Harin riéndose y alejándose.

—No, para nada. Yo me serviré otra, salud, mi buen amigo.— La mujer, se volteó hacia el posadero con la intención de recamarle, pero Tsagadar la tomó de la mano, y le dijo, —Déjalo, vamos afuera un rato— fue a la barra y se sirvió una cerveza de un barril distinto.

El hechizo estaba preparado de tal manera que el efecto de somnolencia se activaría cuando las personas se fueran a la cama a dormir o se recostaran para descansar, haciéndoles caer inmediatamente en un profundo sueño hasta por doce horas. Al despertar, tendrían el sentido de la orientación totalmente invertido, esa era la segunda propiedad del hechizo. Así que cuando pensaran en ir a un lugar, tomarían la ruta o el transporte en sentido exactamente contrario. Esto mantendría a todos los interesados que estaban presentes en la posada lejos de Ciudad Azul y el barco por un tiempo. Quizás una semana.

Afuera hacía mucho frío, y Tsagadar y la mujer conversaban amenamente. Ella se interesó en aquel lugar que narraba Tsagadar en su poema, sin embargo,él le dijo que tal lugar no existía, era simplemente producto de su imaginación, lo que sí era cierto, era su amor y respeto a la naturaleza y todas las formas de vida. Cuando la mujer terminó su cerveza, Tsagadar le propuso ir a su habitación y ella le dijo:

—O mejor aún, yo me adelanto y te espero en la mía— se levantó y en el umbral de la puerta lo miró y le dijo —espero verte pronto— y cruzó la puerta.

El mago la veía manteniendo una sonrisa en su rostro, que desapareció al tiempo que ella, y dijo.

—No, no lo creo, mi Señora.

Tsagadar, casi no durmió esa noche esperando que salieran los primeros rayos de sol para partir a toda prisa en busca del Alma de Fuego. No podía seguir a pie, así que tomó uno de los caballos que estaban en el establo. Al fin de cuentas, sus propietarios durarían una semana en encontrarlos.

Pero tener un caballo le dio oportunidad de desviarse a Ciudad Azul y ver el barco. Estaba algo retirado del muelle. Aun así pudo observar algunas cosas, como sus velas oscuras, y una enorme marca blanca en la vela principal.

Al fin, llegó a Cauce de Río Blanco, una ciudad bastante movida, con mucha actividad económica y social, rodeada por una amplia pradera y favorecida con buen clima, algo de lluvia en ciertas épocas del año pero nada de nieves perpetuas. Hizo una visita a su amiga Dania en el templo de esa ciudad. Y conversaron sobre el Auriverde. Sin embargo,no mencionó nada sobre su misión actual, por petición del mismo yöi. Aprovechó el templo para descansar un poco de su travesía y mientras dormía esperaría comunicarse con espíritu del árbol.

Y así fue, pues este se le presentó en una nueva visión y le dijo:

—Tsagadar, estamos agradecidos por tu ayuda.

—¡Sabio espíritu Auriverde!, es un honor poder servirte

—Taäbeb, es mi verdadero nombre yöi. Sin embargo,habrá tiempo de conversar sobre esos asuntos.

—Es cierto. Tengo una excelente noticia.

Y entonces le contó sobre el barco y su destino y su misión de encontrar al Alma de Fuego y contarle todo sobre Abya y a Taäbeb le pareció oportuno ese evento. Entonces le dijo a Tsagadar lo que tenía que hacer enfatizando que el tiempo que tenía era muy poco. Y se despidió.

Tsagadar, se levantó de la cama, y salió corriendo a buscar a Alma de Fuego, preguntó a algunos guardias pero nadie le daba mucha información. Otros hacían referencia a que era una persona de poco hablar, y se le veía poco. Solo quedaba algo por hacer, ir a la posada de esa ciudad, conocida como El Corcel

del Honor, pues es en esos lugares donde puedes encontrar información de todo tipo. Además necesitaba tomar algo. Conversando con la encargada de la hostería le preguntó sobre la persona que buscaba.

—¿El Alma de Fuego, dices? Pues, es curioso. Eres la primera persona que pregunta por él que no tiene cara de asesino. Vive en la casita que está frente a la tienda de cazadores— Tsagadar, salió corriendo antes de que terminara de hablar, e igualmente se detuvo cuando la escuchó decir —pero tiene cerca de cuatro meses que no viene por estos lares.

Entonces Tsagadar escurrió hombros, se regresó a la barra, cabizbajo, agotado, y sacó de un bolsillo de su traje uno de los pedazos de papel para secarse el sudor de la frente.

La encargada de la Posada le hace una seña en su frente para indicarle que en vez de limpiarse se estaba manchando con una clase de tinta. Tsagadar miró el papel y vio que era donde había escrito el poema, con la tinta corrida por la humedad, y luego giró el papel. Entonces puso de nuevo esa cara cuando se le ocurre una idea que ilumina su entendimiento.

Subió la mirada hacia la encargada de la posada y le dijo —Mi señora, solo por casualidad ¿tiene pluma y papel?

CAPÍTULO

III

LA BUENA SEMILLA SE HA PERDIDO

Se ha relatado que los pemones consideran a los amaiyöi, espíritus madres que viven en un árbol. Madres, porque de una u otra forma, la existencia de cada pemón está unida a los árboles, pues sus ancestros, aquellos que vieron partir a los últimos kaärib hacia el volcán, se convirtieron en los primeros pemones, y tuvieron una segunda oportunidad de vivir, después de la derrota de Apok Wükimü.

Por otra parte, consideraban frutos de los árboles a los descendientes directos de los últimos kaärib. Estos mantenían su linaje y la descendencia de estos la mantenía a la mitad, junto a su fuerza, dones, habilidades y longevidad. Así hubo semi-kaärib entre los pemones por varias generaciones. En el borde superior de Abya, se encontraba la región de Ö'sököpan. Una extensa costa arenosa, bañada por el norte con el océano, o "el Paruimü" como los pemones le llamaban, y poblada de palmas, mangles y otros árboles acuáticos resistentes a la salinidad del mar. Allí vivió To'Keurume, hija de Kaäre, el kaärib guerrero de esa región que enfrentó a Apok. Este fruto, del ahora Kaäreyöi, hizo familia con un hombre del nuevo pueblo pemón y tuvieron dos hijos, Ye'keurun y Tse'keurun. Los hermanos estudiaban la curación y la magia y por ser descendencia de los últimos, conocían la tradición y estaban obsesionados con ella. Un día intentaron invocar al antiguo, pues querían aprender de su infinita sabiduría, pero aquella historia de la promesa que hizo el amaiyöi a los kaärib, había despertado realmente en uno de ellos, Ye'keurun, la ambición de poseer la inmortalidad.

Mientras invocaban al espíritu del árbol, llegaban a un nivel de concentración muy alto. En su trance, Ye'keurun pudo oír una voz que no era humana, tampoco era voz buena. Sonaba ronca, gorgoteaba y retumbaba solo en su cabeza. Pero entendía lo que decía en su corazón. Estas no eran las palabras exactas, pero decía algo como:

—Tú eres kaärib, y tienes derecho a ser inmortal. Tu corazón lo desea, ¿no es

así? ¿Acaso la voluntad de tu corazón de kaärib se ha vuelto tan insignificante como la de un pemón?

Él quería responderle y confrontarle, pero no podía hablar. La voz no lo oía, solo taladraba con esas palabras en su alma, hasta que no sintió más ganas de responder lo que debía. Antes de despertar, escuchó un último susurro como si el sonido saliera de sus oídos, como vapor de los mecanismos de una locomotora, y la voz más nunca le habló.

Tse'keurun nunca supo de la extraña experiencia de su hermano, y nadie sabía lo que le sucedía hasta que ocurrió lo que jamás pasó por sus mentes. Mientras todos dormían, Ye'keurun se levantó, avanzada la madrugada, con su guardacosas en la espalda. Tomó la senda hacia el paso Usuk en la base de la cordillera, y se detuvo frente a Kaäreyöi. Se arrodilló frente al árbol, pero nunca subió la mirada ni abrió la boca para pronunciar palabra. Frunció el ceño y apretó el puño para tomar lo que traía consigo, un hacha kaärib, de madera, piel y piedra filosa como vidrio, dejada por Kaäre, como recuerdo antes de ir por Apok y ser convertido en el Árbol Sagrado de esa región.

Con esta hacha, Ye'keurun preso de aquel trance, derribó el árbol que era su ancestro y amo del arma. Como estarás pensando, fue la voz, quién envenenó su corazón con la codicia y la codicia engendró en su alma la maldad. Antes de que el sol asomara por el alba, Kaäreyöi era trozos de madera desgarrados, machacados, triturados. Con cada golpe, sus hojas doradas como la arena de la costa, caían como lágrimas de un llanto silente. La última rama cayó, y generó un ruido espantoso en los oídos de los pemones, aunque no sonó nada realmente, pues fue la voz de Arawanya desde el gran peñón, que los hizo despertar. Ye'keurun también despertó de su trance y se dio cuenta de lo que había hecho. Estaba exaltado y lleno de miedo por el extraño sabor del odio que tenía en la boca, y el dolor en las venas por el frío en la sangre; pues su corazón se había detenido. Al volver la conciencia, pudo sentir en un segundo que su corazón empezó a latir. Supo que estuvo muerto, pero fue la esencia de la voz que le hablaba, que lo tomó como ser. Vio el hacha en el suelo al lado de los trozos de madera y comprendió lo que había pasado. Tomó el hacha y corrió a explicar que no fue él sino la voz.

Nadie le creyó, solo su hermano, pues era kaärib y si algo tienen los kaärib, es palabra. Entonces, sobre los restos de aquel amaiyöi surgió una luz de repente, tan intensa que dolía en los ojos, no se podían mantener abiertos. Todos oyeron una voz serena, pero sonaba un poco triste, era Arawanya.

Al fin Ye'keurun y Tse'keurun habían logrado lo que querían, invocar a Arawanya, pero no les gustaría lo que iban a oír. Arawanya se dirigió a todos los pemones allí presente y dijo:

—Un deseo oculto en el corazón engendrado por la ambición ha atraído una esencia malvada a Abya y ha hecho que Ye'keurun traicionara a su ancestro. A aquel que un día dio su vida por ustedes.

Los pemones estaban tan sorprendidos como asustados que no entendían del todo lo que había sucedido. Arawanya continuó:

—Ye'keurun, tú, tu sangre, y tu linaje estarán condenados, la esencia te buscará a ti o a tu prole, o a quien use esta hacha, para continuar con su cometido, volverse materia y dominar estas tierras. Ahora todos están en riesgo.

El pueblo de Ö'sököpan se encolerizó y se abalanzó contra Ye'keurun. Tse'keurun lo cubrió con su propio cuerpo para protegerlo y recibió los golpes de la muchedumbre, dejándolo gravemente herido. Arawanya hizo de nuevo un ruido estruendoso, con un grito que doblegó a todos, lo que hizo que dejarán de golpear a Ye'keurun para cubrir sus oídos. Luego que todos quedaron en el piso tratando de cubrirse del sonido aturdidor, Arawanya dijo:

—Ya veo que es tarde, la esencia está libre en Abya. Ye'keurun, Tse'keurun— dijo con autoridad hacia los hermanos —su linaje kaärib debe acabar con ustedes, No deberán tener descendencia. Y esta hacha debe estar escondida, pues la esencia está vinculada a ella y dominará a quién la use. Incluso sus fragmentos o sus cenizas, por lo que no serviría de nada destruirla.

Esto pareció justo, pero asustó a todos, y pidieron a Arawanya llevarse el hacha y que la custodiara por la eternidad en un lugar secreto.

En medio de la petición Ye'keurun pensó en escapar del odio de su pueblo, y corrió hacia el ascenso al paso Usuk. Su hermano intentó detenerlo, pero las heridas lo sometieron. Ye'keurun corría sin voltear, pensaba solo en su traición, y que, además, por su culpa su hermano moriría.

La figura de Ye'keurun fue vista por última vez al atravesar el paso Usuk, el único sendero que te lleva al corazón de Abya, a menos que bordees el lago Usuk hacia la costa occidental llamada Rak-Anek, el lado más seco de Abya, y camines la costa de una larga cordillera montañosa carente de senderos o pasos, hasta encontrar un flanco abierto para ingresar a Abya en el frío sur. O navegar una cierta distancia por la costa norte hacia el alba y encontrar el sen-

dero empinado que te lleva hacia el paso Paruimü y llegar al lago Takariwüa, una laguna sin salida a río o al mar y hogar de grandes y agresivos osos negros, de los que no habrá manera de pasar sin ser vistos. Pero sobre las regiones de Abya conversaremos más adelante.

Ye'keurun se equivocó sobre su hermano pues no murió. Luego del tumulto, Arawanya tomó el hacha y se acercó a los pemones y dijo con voz amable.

— Solo ustedes pueden mantener la esencia maligna controlada. La ira, la maldad, la avaricia, le servirán de sustrato para crecer y volverse materia. Para destruir el mundo que conocemos. El perdón y la bondad, lo ahuyentarán; la buena voluntad y el amor será lo que destierre a este ente.

Arawanya volteó la mirada hacia Tse'keurun, para decirle algo, pero sintió que ya había hablado demasiado. Tse'keurun, iba a interrumpirle pidiendo perdón por su hermano, pero fue Arawanya quien habló primero.

—Cada quien lleva su propia carga, cada quien debe derrotar su propia esencia. Esta no es tu carga. Aún no has encontrado a tu esencia, procura que cuando lo hagas, no te derrote.

Finalizando estas palabras, Arawanya apagó su incandescente luz, mezclándose con los rayos del sol de la mañana.

El pueblo de Ö'sököpan, se fue incorporando, y retirando, Tse'keurun, maltrecho, intentó ponerse de pie, pero cayó desplomado, sin energía y llorando, un sentimiento de desasosiego embargó su alma. Sintió también que jamás obtendría el perdón de su gente, a pesar de las palabras de Arawanya. Mientras yacía en el suelo, ahogado en aflicción, vio que una sombra lo cubrió. Subió la mirada, pero no podía ver el rostro de quien era, pues el sol le enceguecía la vista. Una mano extendida como soporte y una dulce voz de aquella figura lograron calmar el desesperanzado llanto de aquel pobre hombre.

—El perdón y la bondad ahuyentarán la esencia malvada.

Era una mujer joven, humilde y auténtica, es decir, no se dejaba influenciar por la opinión común, y prefería siempre oír y sacar sus propias conclusiones. Fue la única persona que no se retiró de inmediato del lugar, por el contrario, aguardó para poder hablar con Tse'keurun. Aquella mujer se llamaba Aätaura.

Aätaura se agachó un poco, y tomó de un brazo a Tse'keurun, lo pasó tras su cuello y enérgicamente lo incorporó, y con una pequeña sonrisa y los ojos tan

claros como los rayos del sol de esa mañana, y la mirada tan cálida como los rayos del sol de esa fría mañana, le dijo.

—Desterremos esa mala esencia de esta tierra— y se marcharon lentamente.

Tse'keurun hizo una vida con Aätaura; quien con su amor noble y verdadero lo liberó de aquellas noches de terribles y repetitivas pesadillas en las que encontraba a su hermano muerto oculto bajo rocas cerca de una serpiente gigante de cuatro cabezas. Para él siempre fue inexplicable este sueño.

Ambos pensaron que los buenos deseos y el amor, a lo que ellos le llamaban "buena semilla", ahuyentaría la esencia, pensaron que formar una familia no contravendría aquella advertencia enunciada por Arawanya, y en cierto modo, estaban en lo correcto, en tanto no existiese maldad en los corazones, no habría manera de atraer la esencia. Y fue así como de este amor nacieron dos hijos.

La vida para Tse'keurun tuvo sentido de nuevo. Era Aätaura y la familia que venía en camino. Cuando Aätaura estaba embarazada, Tse'keurun se recostaba a su lado para hablarle a sus hijos aún dentro del vientre de su madre. Más que cualquier otra cosa, quería verlos, jugar con ellos, enseñarle todo lo que un padre debe enseñar y formar a buenos líderes para el pueblo. Les cantaba una canción para invitarlos a nacer.

¿Qué haces allí dentro?
Vamos a jugar
en el río, la pradera
mariposas capturar

¿Cuántas puedes atrapar?
¿Cuánto puedes resistir
bajo el agua sin respirar?

¿Qué haces allí dentro?
Vente ya, vente ya

Más arriba están las nubes
Que no dejan de caminar.
Con este saco mágico
también atraparemos.

Y en la noches sin lunas
A pasear también saldremos
Y nuestros amigos los cocuiös
Alumbrarán nuestro sendero.

Salgamos a explorar
Impaciente aquí te espero.
¿Qué haces allí dentro?
Vente ya, vente ya.

Y antes de que amanezca
a casa volveremos
cargados de aventuras
de cuentos, de recuerdos.

Y no debes preocuparte
porque los liberaremos
a la nubecita viajera
y la mariposa vanidosa,
y mientras nos despedimos
los veremos volar
Y también al cocuiö
con su colita luminosa
que no deja de brillar
subirá y subirá muy alto
hasta no poder subir más
y se confunda con las estrellas
imposibles de contar

¿Qué haces allí dentro?
Vente vamos a jugar.
Te he contado que aquí afuera
hay un mundo que te espera,
¿qué esperar?

Conocerte ya quiero

de esperar, yo desespero
¿Qué haces allí dentro?
Vente ya, vente ya

Primero nació una niña, a la que llamaron Naärael. De talla alta, de piel dorada, casi tan brillante como el sol, o como los ojos enamorados de su madre al ver a Tse'keurun. Desde muy pequeña mostró gran inteligencia, velocidad y fuerza. Al crecer se dedicó al manejo de la magia, y la defensa con arco y flecha. Doce lunas después, nació Yekeërel, un niño muy hábil con las manos, un creador de cosas útiles. Se dice que fue él quien inventó las vasijas que se ven en las aldeas de Abya, usando fuego y barro. Es un empedernido soñador y explorador. Viajar y descubrir eran parte de su quehacer cotidiano. Desde pequeño se iba tras los cazadores a escondidas para poder llegar a lugares más lejanos. Sin embargo, las historias contadas por los ancianos sobre los guerreros kaärib le emocionaban y cuando tuvo edad suficiente se dedicó a aprender el manejo del hacha.

Eran dos niños prodigiosos, que llenarían de orgullo a cualquier aldea, pero no a Ö'sököpan; ellos no les vieron nunca con buenos ojos. Aunque, esta no era la única calamidad que tuvieron que pasar. Siendo aún infantes, debieron afrontar el más fuerte de los momentos, la pérdida de sus padres. Murieron de una extraña afección que les hizo caer en cama, consumiendo poco a poco su fuerza vital. Los shamanes intentaron todo lo que estuvo a su alcance, pero no pudieron reponerles su salud. En la región comenzó a oírse entre los habitantes que el origen de la enfermedad fue la desobediencia al mandato de Arawanya, y que los responsables de su muerte eran sus hijos Naärael y Yekeërel.

Sin embargo, los hermanos semi-kaärib contaron con la protección de Parahuul, hermano de Aätaura, quien llegó a amarlos tanto como si fueran propios. Parahuul fue su principal maestro, les enseñó de Abya la historia que él vivió y la que sus padres le contaron. Les contó sobre las bellezas de Abya, sus regiones, el río Nosan y sus cascadas, El río Tanno, extenso y de aguas tan mansas como peligrosas, la larga muralla occidental que hace llegar la noche más rápido. La oreja del sur, montañosa, de gélido clima mortal y morada de la isla Morok, tenebrosa y poco visitada por ser solo roca cubierta por nieve y mar. La Casa del Sol, una vasta región desolada, seca y cálida al Este de Abya.

Les contó sobre magníficas historias del gran peñón, la meseta de roca sólida, imponente, indestructible que se alza hasta las mismas nubes entre los dos

grandes ríos de Abya y protegido por un denso bosque de enormes árboles, antiguos y fuertes en la región de Wu'ta-Müik, la más fértil y llena de vida de todas, el corazón propio de Abya.

También sobre el Monte Apok-Erichak, el Gran Volcán Muerto, del cual tú sabes ya su historia y su relación con el origen de los árboles sagrados de cada región y sus bondades, y de cómo ayudaban a mantener el equilibrio y la salud de Abya y sus seres vivos.

Todos estos maravillosos lugares se encontraban ascendiendo el paso Usuk, pero su casa, su ewük, era Ö'sököpan, la región al norte, de extensas costas arenosas, poblada de palmeras y arbustos suculentos, de aguas que albergan peces de todo tipo que los surten de alimento constantemente. Este poblado se estableció en la base de una cuenca, formada por la gran muralla occidental, desde el pico Usuk, y la convergencia de la cadena montañosa que se extiende por todo el extremo norte de este a oeste. En esta convergencia se elevan cumbres montañosas, que rasgan las nubes, y les roban algunas gotas de lluvia antes de dejarlas caer. Las rocas guían este cristalino manantial hacia un pozo, el pozo Kak-winü o pozo del cielo, para luego descender en una caída de agua llamada Cascada del Paso Waröpo. Esta da origen a un pequeño pozo y el riachuelo de Ö'sököpan, la única fuente de agua dulce de ese poblado y que termina desembocando sus aguas en el lago Usuk.

Aunque Parahuul contaba todo cuanto sabía, algunos temas, prefería obviar como, por ejemplo, los restos de árbol cerca del sendero del paso Usuk, la existencia de un tío paterno y las palabras de Arawanya, sobre el linaje kaärib.

Que se despertara la curiosidad de los niños era cuestión de tiempo, era inevitable, pues cada relato de las regiones, las criaturas, los paisajes, alimentaban el deseo de ver aquellos parajes por ellos mismos, sobre todo a Yekeërel. Por fortuna, su distraída mente, viajando en sueños hacia esas regiones de Abya, lo mantuvo más tiempo al margen de lo sucedido con el amaiyöi de Ö'sököpan. Naärael, por el contrario, mucho más observadora y analítica, aún con muy poca edad pudo intuir que algo faltaba en las historias, que había cabos sueltos.

Un día mientras pescaban mar adentro en el Paruimü, preguntó a su tío:

—Parahuul, tú siempre nos cuentas de los árboles sagrados, de Arawanya y los últimos kaärib, y los amaiyöi, pero nunca nos cuentas sobre lo que le sucedió al nuestro. ¿Quién y por qué lo derribó? ¿Por qué nunca nos hablas de ello?

Parahuul estaba en la punta de la kanwa, dándole la espalda. Por fortuna para él, ella no le veía la cara, pues habría notado el gran asombro en su rostro cuando escuchó aquella incómoda pero esperada pregunta. Sin embargo, no volteó a verla.

—Ya es tarde— dijo —deberíamos volver.

Dudas, incertidumbre, conjeturas, hipótesis, sueños, pesadillas se acumulaban en un segundo en la mente de Naärael durante el silencio otorgante de Parahuul, hasta que escuchó —En ewük podemos conversar.

Parahuul sabía que eso no haría olvidar a Naärael su incógnita, pero ganaría un poco de tiempo, mientras organizaba las ideas.

Al llegar a casa, estuvieron a tiempo para el "Eremuk", la reunión diaria de la región alrededor del fuego principal de la aldea, en el que realizan cantos de agradecimientos a Abya. Esto también sirvió a Parahuul para ganar más tiempo. Aunque Naärael no protestó pues es quien ayuda al anciano guía durante la reunión, lo que para ella es una honorable y hermosa responsabilidad.

Al terminar la reunión, se retiraron todos a sus ewük, Naärael intentó tocar el tema:

—Tío, ¿Qué sucedió a nuestro amaiyöi? Quiero oír.

Pero Parahuul necesitaba más tiempo para pensar en todo, lo que debía contar —Espera,— le dijo tajantemente —aguarda tu inquietud. Todo lo que deseas saber, lo oirás. Pero tu hermano debe oír también— mientras se sentaba al lado de la fogata.

Parahuul tomó los peces y comenzó a prepararlos, callado. Solo el chasquido de la madera ardiendo interrumpía aquel silencio, pero el brillo de los ojos de Naärael era más intenso que el de las chispas volátiles del fuego, y quemaban, con más fuerza abrasadora que la leña incandescente, la paciencia de Parahuul.

Se hizo tarde y Yekeërel aún no llegaba. Naärael y Parahuul estaban ahora dentro del ewük, sin pronunciar palabras. Las preguntas y ciertas sospechas de Naärael le trituraban su paz. El silencio de su tío le hacía anidar más dudas. No esperaría más, sabía que algo de lo que le iba a decir no sería de su agrado, y aunque Parahuul le ordenó esperar, iba a preguntar de nuevo con más contundencia.

En el instante en que Naärael toma aliento para alzar la voz, una sombra repentina se proyectó sobre ellos. Era Yekeërel, llegaba de la cumbre de la cuenca, donde subía casi diariamente para observar las tierras lejanas de Abya, e incluso visitarlas con su imaginación.

—Llegaron pronto. ¿Fue mala pesca?

Ahora un frío en el pensamiento de Parahuul le entumecía las ideas. Solo podía pensar en que, al fin, aquel día había llegado.

—Sentarnos ahora es necesario, para oír parte importante de la tradición.

Naärael respiró profundo, Yekeërel no entendía el ambiente tenso y el tono nervioso de la respuesta de su tío. Sin embargo, siguieron a Parahuul y se sentaron más cerca del fuego.

Parahuul contó a los jóvenes lo que tú ya conoces, el evento conocido en Abya como la traición de Ye'keurun. Lo que debes saber ahora es la reacción que tuvieron Naärael y Yekeërel ante el hecho de ser descendientes de kaärib, cosa que los entusiasmó, sin embargo, no fue suficiente para contrarrestar la pena de saberse sangre de quien, por ambición, traicionó a un ser sagrado, además de sentirse engañados por habérseles negado, por tanto tiempo, esa verdad. Esta fue la noche más larga para los hermanos.

Naärael comprendió en parte, el odio del pueblo hacia ellos, entonces, otra gran incógnita invadió su alma: la relación de la muerte de sus padres con aquella maldición.

Parahuul les dijo que era casi imposible obtener respuestas, pues quién podía saberlo era Arawanya. De allí a Naärael se le metió en la cabeza, la idea de encontrarlo y preguntarle. A Yekeërel lo invadió un sentimiento de culpa, de rabia por lo que aquella esencia hizo con su familia; sentía ganas de vengarse, así su alma alegre, creativa, llena de imaginación, se volcó a una sola idea, luchar contra el mal, tal como en el pasado, sus ancestros enfrentaron a Apok Wükimü. Entonces decidió ir a buscar a esta esencia, pero no lo mencionó en voz alta.

Él sabía que su hermana se lo iba a impedir, o intentaría acompañar, él no soportaría que algo malo le pasara. Así que aguardó a que se durmieran. Tomó su hacha, su tienda de piel y se marchó en total silencio.

También sabía que lo buscarían, así que decidió aguardar cerca de la cumbre

de la cuenca, desde donde observaría quien saldría a buscarlo, estos no tendrían rastro que seguir y se desorientarían, así obtendría ventaja para tomar su rumbo a las entrañas de Abya.

El amanecer llega un poco tarde al lago Usuk, pues las murallas montañosas que forman la cuenca hacen que el sol se vea a media mañana. Esto, además del torrencial de sentimientos, ideas y conjeturas que mantuvieron la mente de Naärael en vela, le hizo despertar muy tarde.

Cuando lo hizo, su hermano no estaba. Parahuul tampoco, de hecho, todos los hombres y mujeres cazadores no estaban. Ellos trataban de conseguir a Yekeërel.

Ese día, la fogata no se encendió en la mañana como de costumbre, había más silencio de lo normal. Naärael se puso de pie, mirando hacia el paso Usuk, con los ojos llenos de lágrimas. Sintió miedo de no volver a ver a su hermano. Sintió que todo se había perdido y tenía la terrible sensación de que su única opción era ir a su rescate.

CAPÍTULO

IV

UN LARGO VIAJE

Se ha dicho que Abya es un territorio gigante y fascinante, sin embargo, Abya coexiste con otros territorios tan o más grandes que ella. En el extremo más al oeste y al norte de Abya surge una cadena montañosa y se pierde entre el cielo y el mar, con este mismo rumbo noroeste.

Ningún pemón se ha aventurado por esa región, en principio porque no les interesa. Todo lo que necesitan está en Abya. La mayoría de ellos no ha imaginado que luego de esas montañas continúe el mundo.

Para ellos, el mundo está rodeado por el Paruimü, o gran lago. Entre las tradiciones orales que transmiten a los más pequeños está la creación de la tierra que es su hogar:

Al principio, solo estaba el infinito cielo
y el lago (Paru)
que se unían allá en los extremos,
allá lejos donde se cansa la vista.
De su casa partía Weyu, y en su viaje veía todo.
Todo cuanto estaba debajo,
todo cuanto estaba arriba.
Hasta que empezó a confundirse
porque abajo y arriba era igual
"paru rora, kak rora" decía Weyu,
no sabía cuál es cuál
porque todo era azul y plano
todo, aunque estaba allí, era infinito y vacío

Entonces para no perderse más
Otorgaría a uno algo que lo diferencie
Y Weyu dijo:

"Solo el cielo será infinito,
porque allí vivo yo y otros espíritus.
Paru será distinto porque una gran roca
levantaré en su seno,
-Non-(tierra) tendrá por nombre
Y yo podré decir ahora Non po, (abajo).
Y dejaré de confundirme,
Allí llegaré, será mi casa también.
Y si el cielo es mi casa y la de otros,
Non, será casa de otros también.
Paru ya no será infinito pero todo ocupará
Por aquí y por allá, abajo, dentro de la piedra;
Paruimü, ahora será
porque nada más allá hay"

Y así fue como comenzaron
a aparecer toda clase de seres,
plantas, animales, espíritus
porque Weyu dijo que
Non sería la casa de todos.

Aunque, algunos de los mismos ancianos que contaban esto, creían que Abya era parte de algo mayor y que el sol y las estrellas no solo son vistas por ellos.

Ese algo mayor es el continente Tierra de Fuego, que a su vez forma parte de Pakca, como bien recordarás.

Muy al oeste de Abya, a varias lunas de viaje, está Tierra de Hielo, otro vasto continente, mucho más heterogéneo en formas de vida y civilizaciones; desde muy primitivas, hasta las más organizadas. Aunque, junto con la civilización, hayan llegado los conflictos, guerras, traiciones, invasiones, enfrentamiento y divisiones, también dio lugar a la formación de nobles conciudadanos, guerreros, comerciantes, granjeros y maestros de diferentes artes como alquimistas, herreros, magos, a lo que dedicaban su vida sin perjudicar a nadie.

Entre estos nobles guerreros, existe uno muy particular, un héroe, por así decirlo, que como predestinado por una profecía, llegó de manera fortuita para salvar a Pakca de un peligro de magnitudes apocalípticas. Seguro habrás escuchado de los dragones devoradores de mundos.

Ahora bien, este héroe, es un raro individuo que nació con la sangre y alma emparentada con los dragones, pero con el cuerpo de un mortal. Es decir, es en apariencia una persona normal, pero con ciertas cualidades especiales otorgados por su don, como el de absorber de un dragón derrotado en batalla todo su poder con los efectos devastadores de lo que esto significa, pues su aliento se convierte en un arma letal, capaz de lanzar desde una gran llamarada abrasante, hasta implacables ventiscas de fuerza colosal que levanta por los aires a pesadas bestias como osos y troles. Pero de esto estoy seguro que has escuchado algunos relatos, al igual que habrás oído que esta persona es conocida como el Alma de Fuego.

Alma de Fuego vive en la comarca de Cauce de Río Blanco, famosa en Tierra de Hielo por su privilegiada ubicación céntrica, lo que le da ventaja desde el punto de vista comercial. Es un paso obligado para mercantes de todo tipo. La vida económica le ha permitido desarrollarse y convertirse en una ciudad muy agradable.

Aquí, una modesta propiedad perteneciente a este místico personaje, aunque no es su única propiedad. También tiene una pequeña casa en Ciudad de Roca, y otra en Colinas del Viento y una mansión en Ciudad Azul, pues como imaginarás, un héroe tiene que viajar mucho y sus heroicas hazañas le han generado cierta fortuna.

Un día, mientras estaba fuera de Cauce de Río Blanco, llegó un mensajero, tocó a la puerta, pero no obtuvo respuesta. Así que dejó la misiva por debajo de la misma y se retiró.

El Alma de Fuego, en ese momento, regresaba de una de sus tantas aventuras. Volvía del oeste, de la comarca de Ciudad de las Ruinas, una zona rocosa, con muchas montañas, afilados riscos y grandes cañones. Allí se pueden encontrar varias ruinas enanas, lo que es muy bueno, pues es muy fácil entrar y hacerte de valiosas piezas hechas en oro puro, incluso encontrar lingotes, pero también puede ser muy malo, porque para alcanzar esos objetos debes adentrarte en pasillos infestados de trampas y mortales autómatas o animunculi. Así que, salir con vida, ya es buena paga.

Pero el Alma de Fuego no volvía con las manos vacías, de hecho traía con él un buen botín, aunque es lo que se creía siempre; con certeza no se sabía cuánto traía en su morral, pues no lo comentaba con nadie, lo que resulta obvio hacer. Quizás por eso, en el poblado se le considera como alguien de pocas palabras, aunque para ser honestos, los habitantes de Cauce de Río Blanco además

lo encuentran un poco extraño y extravagante, y peligroso para la Comarca.

Debía ir a Colinas del Viento, pero antes dormiría en sus aposentos en Cauce de Río Blanco, para descansar, claro está y además, guardar sus tesoros en casa.

Al llegar a la ciudadela, se detuvo en los establos, desmontó a Atheor, su hermoso y gigante caballo negro, lo dejó y continuó a pie con sus cosas, subiendo hacia la puerta principal.

Los guardias de la puerta permanecen varias semanas asignados a ese lugar. Pero Alma de Fuego se ausenta por más tiempo que eso, y siempre encuentra a nuevos guardias, generalmente nuevos ingresos, a los que, sus compañeros, solían darle referencias del Alma de Fuego como un violento guerrero mata dragones, que se los comía para obtener su fuerza e inmortalidad.

Cuando Alma de Fuego se acercó a la puerta un guardia lo intercepta y le dice:

—Espera, yo a ti te conozco, eres el Alma de Fuego, ¿cierto? Oye, ¿es verdad que absorbes el poder de los dragones cuando los derrotas?

Alma de Fuego no le contesta, y baja algunas de las cosas que traía a cuestas. El yelmo que traía puesto le oscurecía sus ojos, lo que hacía más inexpresiva su actitud. Entonces de pronto mete la mano en su bolso, y los guardias se alertaron, pero en vano pues lo que salió de aquel bolso fue un hueso de dragón.

El guardia un poco asustado por su movimiento brusco, se sintió intimidado, pero abusando de su confianza, volvió a bromear con él y extiende la mano en señal de querer tomar el hueso. Cuando Alma de Fuego se lo entregaba, el guardia quitó la mano, dejando caer el hueso al suelo.

—Y ¿qué haces cuando te asaltan los bandidos en el camino? ¿Te salen alas de dragón y escapas volando? Ja ja.— El otro guardia, que no estaba de acuerdo con lo que hacía su arrogante amigo, no se río de su chiste y dio un paso hacia atrás pues pensó que Alma de Fuego demostraría su poder draconiano y lo haría pedazos, porque él había oído que el grito del Alma de fuego podía hacerte volar hasta varias decenas de pasos.

Alma de Fuego, sin mediar una palabra, ni hacer un gesto, se agachó para tomar la pieza ósea, lo que hizo que de la armadura de acero se asomara un extraño amuleto en forma de estrella que contiene cristales mágicos, conocida como la Estrella Purpúrea. Son mágicas porque estas piedras pueden absorber la energía que reside en la vitalidad de seres vivos, como animales e incluso de

humanos, mediante el uso de la magia negra.

El guardia fanfarrón conocía de esto y al ver la Estrella Purpúrea, se sintió completamente asustado y arrepentido de su comportamiento, pero no tanto como cuando se percató que la mano izquierda de Alma de Fuego emitía un brillo de color púrpura similar al color de las gemas de la estrella y al mismo tiempo que la estrella.

El guardia insolente ahora veía la estrella fijamente, muerto de miedo y sintió la mirada fija del Alma de Fuego, con sus ojos alumbrados por los rayos de luz del amuleto y su mano. El hombre no se podía mover de pavor, así que temible hechicero continuó su camino abriendo las grandes puertas para entrar a la ciudadela de Cauce de Río Blanco.

Una vez que se cerró la puerta, Alma de Fuego alzó el brazo izquierdo hacia el cielo, y abrió su mano y una luciérnaga enorme salió volando. Sonrió pues había engañado a los guardias. Todo fue un truco de ilusión que lanzó sobre ellos, que hizo ver el pedazo de hueso como el amuleto de la Estrella Purpúrea y mezclar el brillo de la luciérnaga con el tono púrpura del ocaso de aquel día de solsticio de verano.

Al abrir la puerta, apenas la cruzó, soltó el bolso que traía lleno de oro, joyas, piezas y lingotes de diferentes materiales y muchas cosas más que lo hacían muy pesado. Prosiguió, pero no se percató de una carta que estaba en el suelo a pocos centímetros, la pisó con su pie izquierdo, con las botas de acero llenas del fango de la comarca Fuerte Boscoso aún fresco, lo que hizo que la carta se adhiriera a su pie. Tomó una manzana verde que estaba en una mesita y se tumbó en una silla de la sala cerca del fuego como siempre solía hacerlo. Igualmente lanzó sus botas al fuego de la chimenea con el fin de matar cualquier enfermedad que trajera en sus botas.

Se quitó la bota derecha y la lanzó a las llamas, cerca del centro, dejando el espacio para que entrara la otra. Luego hizo lo mismo con la otra, pero al instante de soltarla, se dio cuenta de que algo iba pegado en la suela. Al percatarse que era una clase de papel, soltó al aire la manzana medio terminada, metió la mano en el fuego, sacó la bota metálica que ya quemaba la mano, y sopló para apagar la llama que se consumía, lo que ya con seguridad veía, una carta sellada. Por fortuna el fango mantuvo a raya el fuego; tanto, que el sello de lacre no se derritió. Sin embargo,el fuego persistía por los bordes secos y podía quemar gran parte de la información.

De repente, la mano de Alma de Fuego se tornó blanca y comenzó a condensar una niebla que se hizo muy densa rápidamente. Se formaron cristales de hielo, y el fuego se extinguió y la carta y las botas crujieron en un "cric" y se cubrieron de escarcha gélida. Entonces dejó caer la bota y el hielo se quebró, separando la carta del fango congelado.

Luego tomó la carta y miró la marca del sello. No reconoció de quien era, pero supo inmediatamente que era un mercante naval, luego supuso lo que era, una oferta de empleo. Acertó totalmente, pero hizo un gesto de desagrado al ver la manzana perdida en el suelo sobre restos de fango, todo por una simple oferta de trabajo.

El contenido de la carta decía:

Saludos cordiales,

Soy el Capitán Vjelkr, mercante naval con tradición histórica familiar de más de ocho generaciones en este negocio.

Estoy conformando una tripulación de valientes hombres y mujeres para emprender un viaje sobre el océano pákcico, al otro lado del mundo.

Nuestra misión es trasladar mercancía y objetos valiosos que nos encomiendan a través del peligroso mar.

El destino, el continente de Tierra de Fuego. Son dos meses de viaje si hay buena mar, por lo que la paga es excelente.

Ofrezco 8.000 septims al llegar a destino.

Si te interesa, búscame en la posada de Ciudad Azul.

C. Vjelkr

Alma de Fuego cerró la carta y vio el sello tratando de comprender la figura a bajo relieve en lacre

—Tierra de Fuego… Es un largo viaje.— dijo suspirando —Dos meses en alta mar o más bien cuatro considerando el retorno, buena paga— Pensó como buscando puntos a favor.

—¿Qué puede salir mal?

CAPÍTULO

V

FUEGO Y MADERA

Ahora bien, volviendo la atención a Abya, allá se desencadenaban eventos que estuvieron retenidos por mucho tiempo tras una verdad oculta. Yekeërel logró burlar la comisión que salió en su búsqueda, pues él era quien iba detrás de ellos, tal como lo planeó. Al salir del paso Usuk, un grupo descendió hacia el poblado de Paru-Nosan a preguntar si lo habían visto. Otro grupo giró hacia el sur, aunque hablando en términos Abyanos, deberíamos decir hacia el Borde Frío. Este era el camino que Yekeërel necesitaba, así que se fue tras ese grupo, ocultándose entre la vegetación la cual se hacía más densa y frondosa mientras llegaban a los límites del corazón fértil de Abya, la región de Wu'ta-Müik.

El paso era muy lento, pues los pemones de Ö'sököpan realizaban una revisión radial de la superficie cada cierta cantidad de avance. Prácticamente progresaban tres pasos y retrocedían dos. Así estuvieron por cuatro días y al no encontrar rastros de Yekeërel se sintieron agotados y confundidos, tanto, que la idea de que se convirtió en nube y voló con el viento, era la explicación más lógica ante el también ausente éxito en su misión.

Al caer la noche, los pemones montaron un campamento, y Yekeërel sabía que iban a retornar a Ö'sököpan. Así que sigilosamente abandonó el grupo. Escondido en entre el dosel, saltando sobre las fuertes ramas de los árboles siguió su camino, dejándolos muy atrás en la espesa selva. Yekeërel presentía que no volvería a su pueblo, pero en realidad no sería la última vez que vería a su gente.

La altura de los árboles le brindaba una mejor vista de lo que estaba adelante. Así fue como pudo ver cierta actividad entre la selva. Era la instalación de otro campamento. —¡No puede ser!— exclamó —Mi pueblo no pudo haber adelantado— así que subió la guardia y se movió con mayor sigilo entre las ramas. La verdad estaba algo molesto porque quería bajar ya de los árboles y moverse entre la espesura. Se acercó al tumulto y supo de inmediato que no se

trataba de pemones, al ver como derribaban algunos árboles. Sus ramas eran cortadas en pedazos y lanzadas a una gran hoguera. Esta dantesca escena de fuego y madera causó asombro en Yekeërel, pero mayor asombro le generó ver las extrañas criaturas que destrozaban todo a su paso. Eran eneks, y era la primera vez que alguien veía a uno de ellos.

Entre los eneks pudo distinguir dos tipos, uno de ellos, el más numeroso, era de tamaño pequeño, parecían enanos, de aspecto macabro, ojos salidos pero pequeños, no parecían tener nariz, y al caminar llevaban una postura encorvada y su piel parecía descompuesta, podrida. Con dedos largos y de uñas afiladas, rápidos pero toscos. También había otro tipo de criatura que era mucho más alta y lenta, pero parecía tener más fuerza y el mando en ese lugar. Era difícil de describir pues su cuerpo lo tenía cubierto de ramas, harapos de piel y una osamenta prominente en la cabeza, un cráneo de alce, el cual cubría su rostro. Con base a esas características les puso un nombre a aquellas cosas, así, a los enanos les llamó Makoi ikö, que en tu lengua se traduciría a "diablo podrido", mientras que al alto lo nombró Nek Potori, que significa "Jefe de los animales".

Yekeërel, sintió un poco de miedo y a su vez satisfacción porque su búsqueda había rendido frutos más temprano que lo que él esperaba. Presentía que estas cosas estaban relacionadas con la esencia, porque definitivamente no pertenecían a Abya.

En eso había acertado, aunque desconocía que este encuentro era parte de una trampa tendida por este ente maligno llamado Imoronek, el amo de los eneks. Imoronek podía sentir la presencia del portador de la misma sangre del que una vez lo trajo al plano físico, a través de la ira que alimentaba su deseo de venganza, desde el día que este partió de Ö'sököpan. Así que resolvió enviar "señales fáciles" para atraerlo hasta él. Invocó a estas criaturas y les ordenó montar tres campamentos en Abya. La tropa de eneks partió de la isla, con rumbo hacia el norte. De estos, un reducido grupo se quedó en el Paso Erichak, conocido así por su cercanía a la naciente del río Erichak que de seguro recuerdas, y el resto continuó su camino hacia otros destinos en el corazón de Abya. Ahora ya sabes qué hacían los eneks en esa región.

Mientras Yekeërel observaba, planeaba lo que iba a hacer. Se movió hacia un árbol vecino que estaba a punto de ser derribado y se dejó caer con el árbol amortiguado entre las ramas. Entre tanto ruido y cosas cayendo, pudo pasar desapercibido. Un grupo de espectros se acercaron al árbol caído para arrancar ramas y tallos para el fuego y de repente, si tener tempo de avisar ¡zas!, una

roca tan filosa y cortante como el vidrio les rasgaba el cuello. Como bien sabe todo cazador de Abya, ese golpe debe generar un corte profundo que llegue a las cuerdas vocales, con el fin de evitar que la presa alerte a la manada con un chillido. Además tomaba a las criaturas por los pies (o patas) y los halaba con fuerza entre las ramas para no dejar rastro.

Como verás, estos eneks no eran muy fuertes, pero eran numerosos. Y en gran cantidad podían ser un peligro. El plan de Yekeërel le permitió bajar las filas enemigas a la mitad, antes de que notaran su presencia y aunque aún el número seguía siendo considerable, estaba seguro de que no sería problema para un semi-kaärib.

Los enek atacaban todos al mismo tiempo pero la velocidad del hacha de Yekeërel era mayor. Nek Potori fue el más difícil de vencer por sus largos brazos y garras. Habría sido más fácil teniendo un apoyo con el arco y la flecha, en especial su hermana Naärael, con quien hacia excelente equipo. Sin embargo, la altura y peso del enek fueron su desventaja y poder rodearlo y atacarlo por la espalda fue la manera como logró vencerlo.

Podría decirse que obtuvo la victoria con facilidad en su primera batalla, pero al derribar al último espectro en pie, quedó sin aliento. Luego con la ayuda de una rama, separó las brasas de la hoguera para intentar extinguirla, de manera de evitar que la compañía que lo buscaba se percatara de esa señal y los atrajera a él.

Mientras hacía esto, un espectro aún con vida se levantó con sigilo, y saltó sobre el desprevenido Yekeërel. Abrazándolo fuertemente con las piernas por la espalda y ahorcándolo con un brazo y tratando de partir su cuello. Tomó el hacha de Yekeërel y la lanzó al fuego que aún quedaba. Yekeërel estaba a punto de liberar sus brazos cuando el espectro hendió sus dientes, cubiertos de su propia sangre venenosa y maligna, en su hombro derecho. Yekeërel sintió aquella mordida como una terrible quemada, que le derretía desde la mitad de la cara y hasta la mano del brazo herido. Al fin libró sus brazos y abrió las mandíbulas de la criatura y la lanzó al piso.

Yekeërel tomó una estaca para terminar con el espectro pero otro intenso dolor lo estremeció. Este era como afiladas y cortantes espinas corriendo por el torrente sanguíneo, esparciéndose por su cuerpo y extendiendo el dolor a todas partes, esta vez con un frío mortal. Era tan agudo que lo hizo sucumbir y caer de rodillas cerca de la criatura. Esta no luchaba más y aunque sabía que estaba a punto de ser eliminada, no dejaba de mostrar una tenebrosa sonrisa,

que luego se convirtió en carcajada. Sin embargo, no duró mucho riendo.

Al terminar de apagar el fuego, Yekeërel continuó su camino, con la idea de llegar a la parte más alta de la cuenca del Paru-Tanno. Allí descansaría y podría tener una mejor visión de lo que sucedía en Abya, pues esa región forma parte del sendero más corto que une al norte con el sur.

El deseo de vengarse encendía su corazón, le hacía sacar fuerzas de donde no había y mantener el paso. Sin embargo, el cansancio por la batalla librada lo dejó exhausto. La herida, no dejaba de sangrar, era como si el veneno estuviese sacando toda la sangre del cuerpo de Yekeërel para tomar su lugar. La visión se tornó borrosa. Apenas distinguía el camino en la penumbra.

En ese momento había llegado más lejos que nunca antes en su vida, pero no lo suficiente como para alcanzar la colina que esperaba. De pronto sentía que no podía respirar, su aliento salía pero no podía aspirar más aire, sus piernas comenzaron a fallar. —Es el veneno. Estoy envenenado— decía en su pensamiento.

Como si estuviera sumergido bajo el agua, empezó a sentirse asfixiado. El extraño envenenamiento de aquella herida terminó de hacer efecto y Yekeërel cayó sobre la vegetación y fue desmayando hasta quedar inconsciente, sumido en un sueño profundo.

El sol salió, y Yekeërel seguía tendido sobre el piso. Los cálidos rayos de la mañana, se reflejaban sobre su rostro. Él sentía que debía despertar pero sus ojos no se abrían. Parecía poseído por el sueño. Se veía así mismo sobre la estepa y estiraba su mano para tomarse por el brazo y despertase. De repente, la sensación cálida sobre su cara se tornó fría y punzante como si se hubiese hecho de noche de nuevo y un dolor intenso en su pie le hizo abrir los ojos. Vio que era arrastrado colina abajo con mucha fuerza, al entrar en razón, pudo notar que una enorme serpiente de cuatro cabezas lo había atrapado con una de sus fauces.

Inútilmente intentaba agarrarse de la vegetación, ramas, árboles, rocas; todo pasaba debajo de él a gran velocidad. La serpiente se irguió con Yekeërel tomado de un pie, elevándolo del piso una cantidad considerable de metros, cabeza abajo y de cara al vientre blanquecino y escamosos de la bestia. Aunque estaba en una situación nada cómoda, Yekeërel, pudo notar que el resto del cuerpo de la serpiente se ocultaba en el río Tanno, así que no sabía que tan grande era. También notó que de su lado izquierdo había tres cabezas. Pensó que era

su fin pues, parecía imposible derrotar aquel animal después de haber perdido su hacha de piedra.

Entonces, observó que algo se movía en el suelo. Parecía un pemón, no distinguía si era hombre o mujer, tanto por lo lejos, como por lo difuso de aquella figura, pero definitivamente era alguien ayudándolo; lo que dio aliento a Yekeërel. Este alguien hacia señas desde abajo como para llamar la atención del monstruo, y tenía en mano un tipo de arma, una pequeña hacha, quizás muy pequeña frente al coloso, para el criterio de Yekeërel, lo que lo desalentó de nuevo. El extraño enfrentó a la bestia y dio un zarpazo tan fuerte que Yekeërel pudo escuchar el zumbido del hacha cortando el viento y el estruendoso golpe sobre la panza de la serpiente, que la dividía en dos, desplomándose vertiginosamente desde el cielo, directo a una gran roca.

Un instante antes de chocar contra la piedra, despertó y se incorporó de un salto, alterado, sin aliento, como si estuviese corriendo sin parar desde Ö'sököpan. Desconcertado, y desorientado porque todo aquello había sido un sueño. Ya no sentía dolor ni asfixia, pero sí agotamiento. No sabía por cuánto estuvo inconsciente, pero aún era de noche, así que era importante no perder más tiempo y conseguir un sitio para ocultarse y descansar. Encontró un abrigo en la base de la cordillera montañosa del oeste, tendió una piel y se recostó.

Desde allí podía ver el Paru-Tanno, enorme, majestuoso, serpenteando hacia la Casa del Sol hasta perderse entre la selva, reflejando los luceros de aquella noche absoluta, que a su vez parecían titilar al ritmo del ‹‹ croac, croac ›› de las ranas que habitan ese humedal. El frío comenzó a recrudecer, y el agua del aire a condensarse sobre las piedras hasta empezar a gotear. Yekeërel desató de su wuaiüko, una bolsa hecha con piel con un tapón de madera, retiró la tapa y la colocó bajo la gotera de agua pura, con la frescura de una mañana y enriquecida con los minerales que recogía de la montaña al deslizarse sobre las rocas. Esta agua le serviría para no desmayar en su camino. Se acomodó en su piel de dormir y se dejó arrullar por el ‹‹ ploc ›› de cada gota guardada en su cantimplora. Pero su sueño no era apaciguado, era turbio. Su pensamiento se centraba en encontrar a la esencia, pero también en el hecho de que en plena luz del día, o como se diría en Abya, bajo la mirada de Weyu, debería moverse con más cautela para no ser visto y llegar a la parte alta de la cuenca del Paru-Tanno.

Precisamente ese lugar, era el destino de la caravana de espectros. Sin embargo, Imoronek no sabía que sobre ese mismo sendero, otra criatura extraña a

Abya moraba desde hace un par de días. Esta criatura no es del tipo macabro y maligno que se han encontrado recientemente; tampoco del de animales y bestias que moran en esta tierra salvaje, sino más bien de un tipo que seguramente te es más familiar a ti que a cualquiera de los habitantes de Abya. Tiene el aspecto de un felino o kaikuse, pero que camina como tú y como yo y hablan como tú y como yo, aunque para referirse a sí mismo lo hacen en tercera persona Su nombre es K'athia Ma'. Sobre ella, es muy poco lo que se sabe, pues no es de mucho hablar, y se le ve menos. Es experta en las artes arcanas, específicamente en la escuela de la conjuración, sin embargo, como todo Kaikuse, posee el don innato del sigilo, lo que la convierte en una peligrosa y silenciosa arma mortal. Llegó hace mucho tiempo a Tierra de Fuego a bordo de uno de esos barcos que trae mercancía desde otros territorios al reino de los Hombres-Mono. Pero hace solo algunas lunas llegó a Abya por el istmo del norte, un territorio despoblado cubierto por una intrincada selva nublada y envuelta en una perpetua neblina que no se deja ver desde la costa, y dentro de ella es imposible distinguir qué hay delante de ti a pocos pasos. Quizás sus sentidos desarrollados, y visión nocturna propia de los Kaikuse le haya permitido salvar ese obstáculo.

Al llegar a Abya tomó el camino hacia Rak-Anek, y allí fue donde se topó con los primeros pemones. Ellos le decían "ka'ran", que significa "el que visita". Y como es de costumbre de este pueblo, quien viene en paz es recibido como en casa, con techo, cama y comida. Ella también era agradecida con quienes le ayudaban; compartió con ellos y les contaba sobre lo que había más allá del mar que para los pemones era infinito. Sin embargo, K'athia Ma' no quiso abusar de la hospitalidad de los pemones, así que partió de inmediato. Ahora bien, es probable que adivine tu pensamiento y acierte si digo que, quizás te preguntes, cómo es que ella podía hablar con los pemones si tenían su propia lengua. Pues, es cierto, y te diré como. Esto lo lograba gracias a una extraña bebida preparada por los ancianos pemones llamada aähuaska la cual le otorgaba a quien la bebiera, el don de entender el Aärekunai. A pesar de esto, K'athia Ma' no les contó sobre su pasado, ni de la razón por la que estaba en Abya. Una vez que partió de Rak-Anek fue difícil volverla a ver, pues optó por una vida en solitario entre la espesura de Abya. Ya llegará el momento de conocer más a K'athia Ma', así que volvamos al relato que nos ha traído hasta acá.

Como se dijo, Imoronek ignoraba la presencia de K'athia Ma', por alguna razón no la podía ver ni sentir. Así que, sin saberlo había enviado a su pelotón directo al lugar menos indicado. K'athia Ma' tenía algunos días establecida

cerca de la naciente del Paru-Tano. En un claro rodeado por varias rocas, armó su tienda de piel. Durante el día salía a explorar la región. Al caer la tarde regresaba, con alguna caza para comer. Aunque contaba con algunos artilugios y hechizos, siempre prefería utilizar métodos convencionales. Ella disfrutaba hacer uso de la "magia que viven en las cosas" como la fuerza implacable del agua al congelarse, o las chispas que brotan de los minerales metálicos al golpearse, y el magnetismo que adquieren estas después, o la luz de las luciérnagas que alumbran las noches sin luna. Un día, entrando la noche, mientras buscaba rocas para hacer fuego y preparar alimento, escuchó un ruido distante, disipado entre la delgada neblina y el suave silbido que generaba el roce del viento con la copa de los árboles.

Fue como un ‹‹ crack ›› pero lento, muy lento, algo como ‹‹ craaaack ›› y luego un silencio momentáneo. Como si hubiese ocurrido un vacío, una copa de árbol faltante, un árbol que no silbó más. Sus orejas se movieron hacia la dirección del ruido, o más bien del silencio y decidió ir a ver. Abandonó la tarea del fuego y tomó su espada.

—Ha de ser un árbol viejo que cayó. Eso sí que es un acontecimiento poco usual por estos lados— pensó; sin embargo,no bajó la guardia y prosiguió con cautela colina arriba.

Hubo otro ruido, más fuerte, y esta vez fue sorprendida por una bandada de aves que huían desde el sur, asustadas por el disturbio. K'athia Ma', cambió su rumbo, más hacia el oeste, para rodear el área y observar mejor. Su desarrollado sentido del olfato pudo dar con un nauseabundo olor, nada común en aquel prístino lugar. Notó la vegetación aplastada y varios árboles con tallos rallados. —¿Qué clase de bestia es esta?— se preguntó con cierta preocupación.

Aceleró el paso y llegó a la base rocosa de la montaña. Trepó un poco y retomó el camino hacia el sur hasta acercarse a la fuente del ruido. Desde la parte alta de los riscos que trepaba, pudo notar que la copa de varios árboles se estremecía hasta caer. Y allí se detuvo, para empezar a descender cautelosamente, pues considerando el diámetro y la fortaleza de los troncos de los árboles, aquella bestia, o cosa, era muy poderosa. El escenario empeoraba si consideraba la posibilidad de que en vez de uno fuesen varios.

Lo cierto de todo es que aquel alboroto era creado por otro grupo de eneks, mientras montaban el campamento debido a la habitual y notable torpeza que tienen para hacer las cosas. Derribaban árboles para generar una gran

hoguera, estos eneks eran similares a los que vio y derrotó Yekeërel, pero para K'athia Ma' era la primera vez que veía algo así.

Se acostó sobre un risco inclinado hacia abajo, se aferró a pequeñas salientes de la roca y se arrastró un poco hacia el borde, en silencio, para observar, pero este estaba muy lejos aún. Debajo del borde del risco estaba uno de los eneks de talla alta, el de la cara cubierta con el cráneo de alce. Además de no tener la vista desde allí arriba, tampoco lograba entender lo que decían; y a pesar de que hablaban en un idioma desconocido para K'athia Ma', a ella le sonaba como una canción, con un tono nada agradable, de hecho, la melodía inspiraba un lúgubre pensamiento. La canción decía algo así:

Fuimos menos que la sombra.
Detrás de la luz, nos enviaron,
de este mundo, desterrados, sumidos,
execrados al vacío.
Hacia el inframundo frío.
¡Ya no más!

¡Hemos vuelto!
A traer al fin los días
del final del reino de la vida
Y que ahora reine lo muerto

Porque la vida egoísta,
solo apresa la energía
dentro de los cuerpos
y nos la hace ajena.
¿De qué sirven estos árboles
asquerosos, repugnantes?
¿solo para acumular
la energía universal?
¡Ya no más!
¡porque arderán, arderán!
En el fuego que libera.

Ya es momento de regresar.
Es momento de resurgir.
Ya estamos aquí, hemos vuelto.

Es la hora de que en el mundo
reine lo muerto

No hay barreras, no hay fronteras.
También seremos libres
de expandir nuestros dominios
no habrá ser que nos detenga
de cumplir nuestros designios
La carne, al hueso.
La esencia, al espanto.
El viento, a la tormenta.
El río y el lago, al fango.
Es momento de regresar
de resurgir ¡henos aquí!,
¡Ya hemos vuelto!
Es la hora de que en el mundo
reine lo muerto.

Esto le pareció muy extraño porque se suponía que la aähuaska le daría la capacidad de conectarse con el lenguaje que se hablaba en Abya, a menos que ese lenguaje no fuese de Abya, y al parecer tampoco lo era de Pakca. Por ello se arriesgó a asomar un poco más su cabeza por el borde del risco para tratar de oír mejor, pero la roca humedecida por la condensación del agua, hizo que la mano con que se sujetaba, resbalara.

Empezó a deslizarse sin control, de pecho contra la superficie rocosa. La gruesa capa de musgo hacía imposible sujetarse de alguna saliente. Iba a caer sobre los extraños seres si no se detenía. Hay que mencionar que la narración de esta desafortunada situación para K'athia Ma', da la sensación de haber ocurrido de manera lenta, pero, en realidad, todo sucedió en una fracción de segundo; entonces, de pronto vio una roca grande de la cual se podía agarrar. Extendió su mano y no alcanzó, pero antes de pasar todo el cuerpo frente a la roca, estiró la pierna y alcanzó la protuberancia con su pie, así que pudo evitar su descenso. Desafortunadamente, lo que no pudo evitar fue que pequeños fragmentos de la piedra siguieran su camino por efecto de la gravedad y cayeran justo al lado del Nek Potori.

El lugar en el que se detuvo, le permitía echar un vistazo hacia abajo. El más alto parecía comandar la compañía. Hizo algo como un gruñido muy grave,

lo que atrajo a tres de los Makoi ikö, y empezaron a comunicarse entre ellos. El líder se retiró y dos de los enanos se fueron en direcciones opuestas y mientras que otro se quedó.

K'athia Ma' pensó que era su oportunidad de bajar y derrotar al que quedó solo, pero antes de poder moverse, sintió un dolor en su pie, algo la había apresado y halado cuesta arriba. Uno de los Makoi ikö la había descubierto. Con el mismo impulso con que fue halada hacia arriba, fue lanzada hacia la pared de piedras, contra la cual rebotó y cayó desorientada al suelo.

Se reincorporó lo más rápido que pudo, viendo al enek que se acercaba, y de repente cayó desde otra roca más alta, otro justo frente a ella. Pensó en retroceder un poco pero se encontraría con la pétrea pared. El maloliente enek la amenazaba con sus enormes dientes y largas garras, y se disponía a saltarle encima. Cuando lo hizo, K'athia Ma' corrió hacia la pared, se apoyó con un pie y salto hacia atrás girando su cuerpo sobre su cabeza y la cabeza del enek, de manera que, al caer, quedaría de espalda a este y mientras volaba, desenfundó su espada de hueso de dragón, y al tocar el suelo con menuda gracia y ligereza, clavó con fuerza la espada en la espalda de la horrible criatura.

Como recordarás, los eneks atacan en grupo, el problema para ellos es que solo atacan de esa forma, así que el que se encontraba más retirado de K'athia Ma', salió corriendo hacia el risco a avisar al resto con un horrible chillido muy agudo. Ella corrió detrás y antes de terminar el llamado, otro chillido pero de herida mortal se escuchó, los eneks dejaron de hacer la hoguera y miraron hacia el risco ahora iluminado por el fuego y vieron caer primero la cabeza y más atrás el cuerpo de la criatura.

Los eneks se colerizaron, rompieron ramas, golpearon el piso con sus pies y puños, pero no sabían a lo que se enfrentaban y viendo el cuerpo decapitado del compañero lo llegaron a dudar si enfrentarlo o no, pero luego el Nek Potori dio otro espeluznante grito ordenando que subieran al risco de inmediato.

De pronto, una esfera púrpura se generó en la base de la saliente, era un portal de Oblitur abierto por K'athia Ma', para traer a un Anach, un ser elemental de la tormenta, un golem de roca que tiene la capacidad de manejar rayos eléctricos tan poderosos como las centellas de las más devastadoras tempestades. Este golem estaba vinculado a K'athia Ma', ella era su señora, y le obedecía desde el pensamiento.

La aparición de este ser con su cuerpo cubierto por descargar eléctricas, causó

sobre todos los espectros, incluso el jefe, un nerviosismo e histeria colectiva que llamó la atención de K'athia Ma'. Los eneks se mostraban más agresivos, mostraban sus dientes, gruñían, pero ninguno se atrevía a ser el primero en atacar al Anach.

De inmediato K'athia Ma', se lanzó del risco y cayó junto a su vinculación elemental, con su espada desenfundada y llena de sangre negra, y revisándose las heridas recibidas por la criatura. Y aunque estaba casi segura de que no le entendería, les habló:

—K'athia Ma' no sabe qué cosa son, pero no le agradan para nada.

El líder de los eneks la señaló e inmediatamente cuatro eneks se abalanzaron sobre ella pero el golem golpeó sus puños y un fulminante rayó salió y atravesó el cuerpo de todos de manera concatenada, generando una luz incandescente que cegó al resto por unos segundos, mientras se oían descargas eléctricas y chillidos de muerte por doquier. El líder, al recuperar la visión, vio a toda su compañía muerta y al girar para escapar entre la espesura se encontró con K'athia Ma' corriendo directo hacia él con la espada empuñada.

Como habrás de pensar, el destino del líder enek no fue nada diferente al resto de la tropa. Imoronek pudo sentir toda aquella batalla y por supuesto el mal sabor de la derrota en esa pequeña parte de su plan. En el momento que K'athia Ma' abrió el portal de Oblitur, Imoronek comprendió que estaba frente una maestra de la conjuración, con más poder que cualquier otro ser en Abya, y no le gustó, porque era algo con lo que tendría lidiar o resolver de manera definitiva.

CAPÍTULO

VI

PEZ ATRAPADO

Al amanecer, Yekeërel se incorporó, pero se quedó sentado, miró hacia el río Tanno, y los meandros que hace su serena travesía hacia el delta sur. Pensó que aquel extraño e inexplicable sueño que tuvo estaba vinculado a los espectros que vio la noche anterior, el envenenamiento causado por mordida del demonio podrido y que desde luego todo era causado por la esencia.

Entonces, como en un simple momento, del tamaño de una chispa que aparece entre dos rocas golpeándose, volteó mientras formulaba una pregunta, porque por ese instante, pensó en su hermana Naärael, y en que estaba cerca de ella.

—¿Qué crees que…?— calló cuando se dio cuenta de que hablaba al muro de piedras y concluyó la frase —… significa este sueño, hermana.— Se llevó las manos a la cabeza, y lamentó no haberla podido traer. Recordó su gran inteligencia, su capacidad de interpretar sueños, conectándolos con la lógica. Pensó que en este momento sería la compañera perfecta para la misión, pero la pérdida de sus padres era suficiente pena para cargar; no quería perder lo único que le quedaba. Sin embargo, siguió con el recuerdo en la mente, y continuó hablando como si estuviera con ella.

—Entonces, Naärael, ¿qué dices? ¿Qué piense en una serpiente? ¿Que la describa ahora?— se decía, sentado viendo hacia el este, frente al gran río Tanno, mientras tomaba un poco de agua.

—Bien, una serpiente es larga, se arrastra por el suelo, muy lento. Su cuerpo se mueve como las ondas en el agua— mientras hacía un gesto con su brazo, ondulándolo como una serpiente, pero el dolor en el hombro, le recordó la herida.

—¿Ahora qué, hermana?— prosiguió —¿quieres que recuerde cosas que he visto con forma de serpiente? Entiendo. Eso es difícil, pues no he visto serpientes de cuatro cabezas, hermana. De una, o dos, pero nunca cuatro— se

respondió jocosamente.

Luego, dejó de bromear, cerró sus ojos y quiso concentrarse en verdad, para conectarse con el recuerdo de su hermana.

—¿Cabezas?, puntas, ¿lanzas? ¿Cuatro armas? No, eso no tiene relación con nada. De nuevo, cabezas, inicio, cuatro inicios, cuatro principios, orígenes— y quizás por la cercanía al río, le vino a la mente la palabra "Naciente", que es donde se origina un pequeño cauce de agua y da origen a un río —cuatro nacientes…— y tuvo la sensación de tener algo. El sol naciente en el este alumbraba directamente su rostro. Abrió los ojos y vio el astro alejándose del horizonte, ganando altura, y su reflejo sobre el río Tanno.

—Cuerpo largo, serpenteante, cuatro nacientes… es… el Paru-Tanno, ¿es posible, hermana?— dijo impresionado consigo mismo por el hallazgo. Se puso de pie y contempló los pequeños arroyos que brotan de la tierra y se unen en un punto para darle vida al río Tanno.

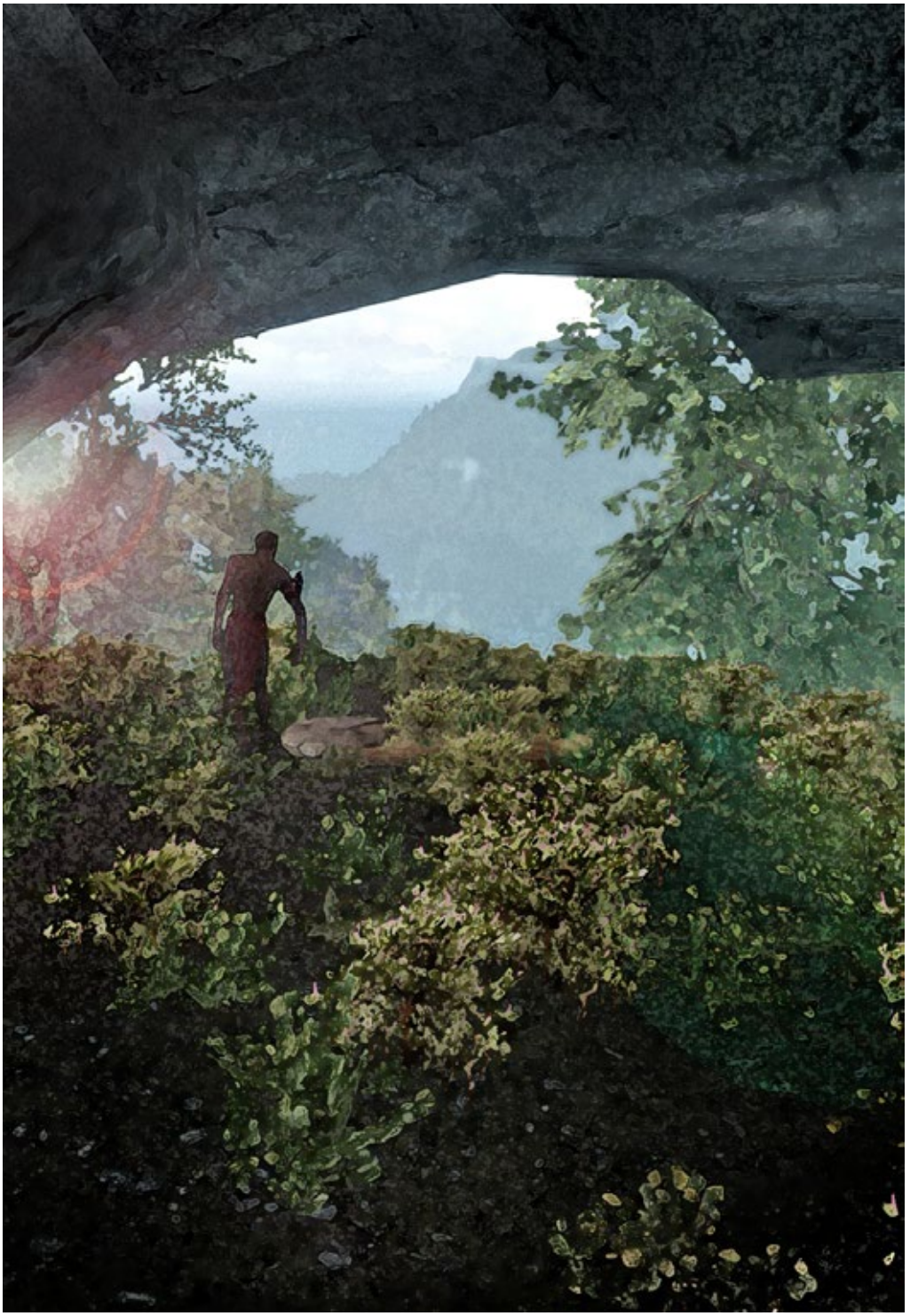
Aunque le parecía una locura, decidió ir a echar un vistazo; al final de cuentas, estaba más tranquilo porque sabía que no estaba siendo perseguido, así que podía desviarse un poco de su ruta original.

Recordó del sueño, la roca con la que casi se estrella. Desde la parte alta de la cuenca, podía ver los cuatro afluentes que se formaban, sin embargo, también veía muchas rocas, y se desanimó.

—¿Qué estoy haciendo? Fue solo un sueño, no significa nada— y se dio media vuelta para retomar su rumbo.

Pero después lo meditó mejor y se dijo — ¿Y si no?— Así que caminó hacia el primer afluente del lado izquierdo, para mantener la relación con el sueño. Miró de cerca varias rocas, pero todas parecían comunes, excepto una que parecía un abrigo, más amplio y profundo que el que había encontrado para dormir. Tenía el aspecto de ser la madriguera de una bestia gris. Un animal del tamaño de un pemón, de hecho camina sobre sus dos patas, como un pemón, pero es muy agresivo y peligroso.

Luego terminó de convencerse de que aquello era el refugio de este animal al ver algunos restos de huesos, muy deteriorados, quizás eran de la misma bestia ya muerta porque el lugar parecía abandonado desde hace mucho tiempo. Se agachó para revisar de cerca la osamenta. También encontró restos de piel de otro animal, como los de un ciervo o tigre. Sus bordes estaban cortados en



líneas rectas perfectas, eso indicaba que la piel era vestimenta, entonces pensó que quizás eran las prendas de algún cazador de la zona que terminó siendo la comida de la bestia. Después, se sintió estúpido, al creer que podría imitar la inteligencia de su hermana a la hora de interpretar sueños. —Basta de perder el tiempo— se dijo, y se levantó.

Al dar un paso golpeó con su pie un artefacto pesado pero móvil. Este se agitó bajo la delgada, pero densa y entramada vegetación que crecía sobre el suelo del refugio. Lo tomó con la mano para sacarlo, pero las enredaderas lo sujetaban al tapete entretejido de tallos rastreros.

Tuvo que usar ambas manos para arrancar las plantas, y tiró tan fuerte que al liberar aquella cosa, cayó sentado con el objeto en la mano. No había podido tener un mejor hallazgo en ese momento pues lo que había encontrado era un hacha de piedra, un poco grande para su gusto, pero era mejor que no tener nada.

—Gracias, hermano o hermana, quien quiera que hayas sido, porque ahora serás familia— como mostrando respeto a quien fuese dueño o dueña del arma. Los objetos y posesiones de los pemones son muy valiosos, porque aunque sean inanimados, están vinculados a su portador. Estos guardan su memoria y hasta pueden servir de vínculo con ellos, incluso después de su muerte, por eso, los objetos se mantienen entre las familias y pasan de generación en generación, y así tener a los seres queridos unidos siempre.

De pronto, una debilidad súbita se apoderó de Yekeërel, sus piernas flaquearon, y sintió de nuevo el horrendo dolor de la herida recibida y tuvo que arrodillarse, pero pocos segundos después, pudo recuperar el aliento, para continuar. También tomó las prendas de ropa pues le servirían de abrigo en las noches, pero como dijo Yekeërel, es necesario retomar el sendero, también así el relato principal. Ahora Yekeërel sentía que todo iba mejorando. A pesar de la herida en su hombro y la fatiga general en su cuerpo, sentía que la misión tenía mejor perspectiva.

Al acercarse al punto más alto de la cuenca, captó un olor a ceniza, tierra y agua. El ambiente estaba enrarecido con un humo que irritaba la garganta. Eran rastros de fuego, y recordó el campamento aquel. Así que fue con mucha cautela y con el arma desenfundada. Pero como ya sabrás, no encontró nada. La gran hoguera parecía tener un par de días de haber sido extinguida. Esto por la textura compacta de la ceniza, por la humedad de la noche y la ausencia de brasas vivas en la madera.

Rápidamente, concluyó que había sido un campamento anterior del grupo que él había enfrentado. Esto le dio una idea de donde podían estar viniendo esas criaturas. Y así fue como sin saberlo, mordió, cual pez, el anzuelo tendido por Imoronek. Yekeërel sintió cólera y aceleró su paso para seguir buscando. Su odio crecía e Imoronek podía sentir que ese odio, lo hacía más fuerte.

CAPÍTULO

VII

LUZ Y VACÍO

Imoronek ansiaba enfrentar a Yekeërel, y su plan de atraerlo hacia él estaba funcionando, quizás con algunas bajas, como ya sabrás, pero en fin de cuentas, le parecía un balance a su favor, pues el semi-kaärib se acercaba más, y matarlo, le otorgaría mayor poder de intervenir en Abya, más allá de aparecer en los sueños, o manifestarse como fuerzas elementales como agua, fuego o aire; la energía de Yekeërel le permitiría, además de crear su ejército propio, volverse un ser físico.

Mientras, incorporaría a sus filas otros tipos de exploradores con mayores habilidades mágicas y de combate. Las fangosas, espectros con apariencia de ancianas diabólicas, de piel tornasol, y que llevan a cuestas huesos y cráneos de personas. Aparecen en los arroyos, ríos y otros cuerpos de agua. Son muy lentas y toscas pero no dejan de ser peligrosas, pues pueden defenderse con magia si te detectan a distancia, y con sus ponzoñosas garras al combatir cuerpo a cuerpo, Además pueden atacarte debajo del agua. Las fangosas serían enviadas con el objetivo de envenenar con magia malvada, la fuente original de la vida, el agua, y así esparcirse como una enfermedad de manera sistémica a través de toda Abya. Similar a cuando un mosquito, al alimentarse de tu sangre, la infecta con un virus.

Sería inevitable la expansión de Imoronek sobre animales, plantas incluso la misma tierra, que comenzaría a enfermarse, los animales se volverían más agresivos, matarían por placer y se rompería el equilibrio, las plantas comestibles se tornarían tóxicas y el aire desecaría los árboles. Sería un caos perfecto para Imoronek. Junto con las fangosas enviará eneks robustos y fuertes armados con un pedazo de madero, de mayor agilidad que las fangosas, con la tarea de defenderlas si son atacadas.

Luego colocaría otros espectros para su defensa personal. Eneks que son capaces de mimetizarse con el paisaje, con la tarea de mantener a distancia a cualquier intruso mientras invoca a los últimos integrantes de su legión de

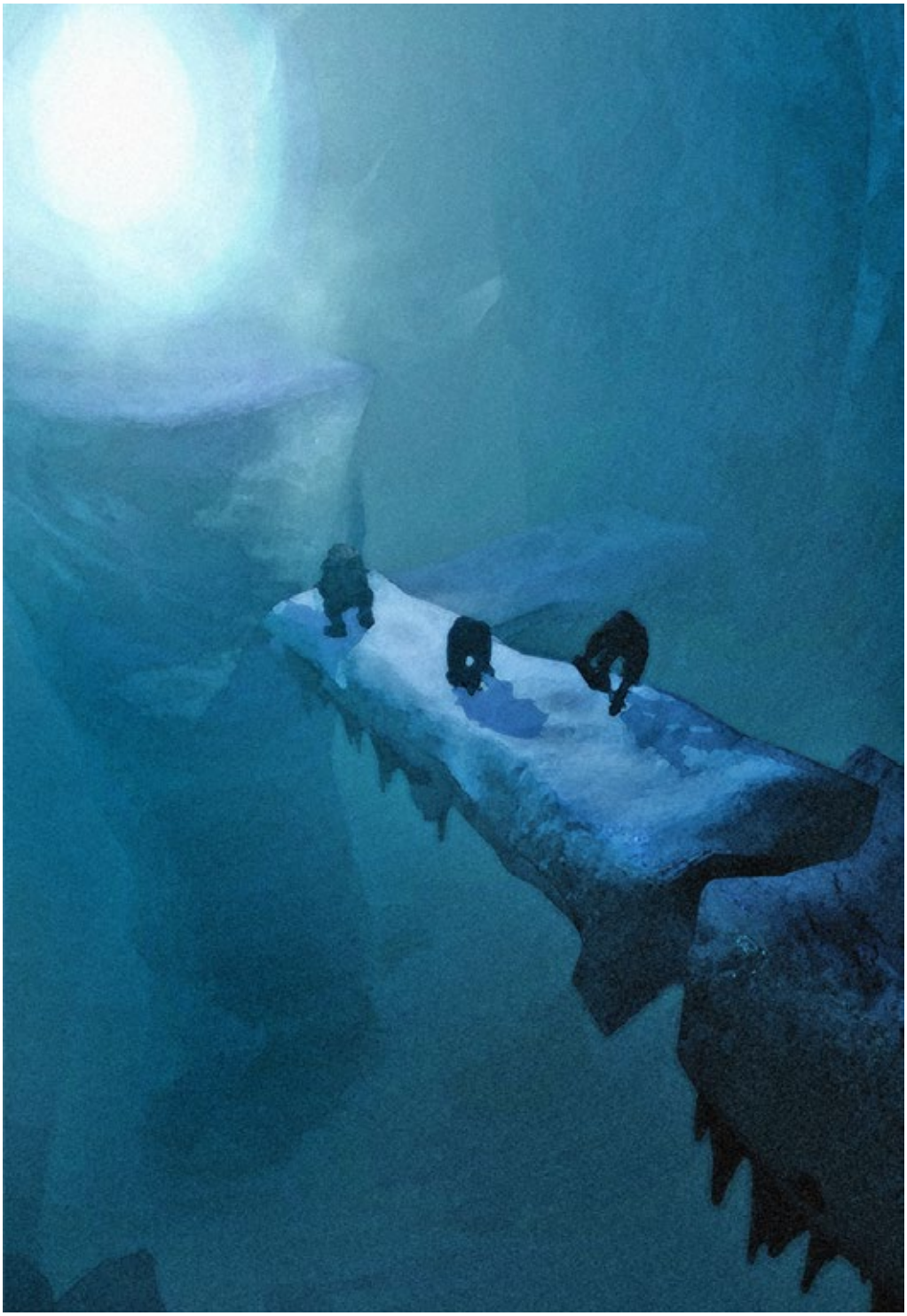
guerreros con el resto de la energía que robaría de la fuerza vital de Yekeërel al matarlo.

Siete espectros que marcharían hacia puntos estratégicos de Abya para atacar y conquistarla. La misión de cada uno será derribar un amaiyöi, con el fin de desproteger a Abya del vínculo mágico que mantenía a Imoronek debilitado, salir y comandar la invasión sobre Abya. Todas eran criaturas poderosas, con el dominio del arte de la batalla y la hechicería.

Primero enviaría a tres de ellos a ocultarse en las regiones de los bordes de Abya, Rak-Anek, E'ma-Komik y Wei-Ewük, para atacar a los amaiyöi lunares, y de esa forma debilitar el poder protector que impide en ingreso de las tropas de Imoronek a Abya. En Rak-Anek, Taäbiyöi será atacado por Anwona, una bruja con aspecto de ave. Es una poderosa hechicera del fuego, que puede incinerarte fácilmente con proyecciones incandescentes y explosivas y de transmitirte mortales enfermedades con sus ponzoñosas garras. Hacia el este, en Wei-Ewük, donde mora otro árbol lunar, Waäreyöi, llegará una criatura con el aspecto de un jabalí, pero que triplica su tamaño y su fuerza. Esta enorme bestia buscará correr de frente hacia ti para arrollarte y hacerte volar por los aires y pasarte por encima al caer. Y en el sur en E'ma-Komik, Piaimü, un gigante de largos brazos y piernas derribará con sus manos desnudas, pesadas como mazos de roca sólida, a Simaäreyöi, el último de los árboles lunares.

Al conseguir esto, será el turno de tres espectros más que irán a infiltrarse en las regiones centrales de Abya: Paru-Nosan, Wu'ta-Müik y Paru-Tanno, para atacar a los amaiyöi restauradores, y de esa forma debilitar el poder regenerativo de todos los seres vivos, en especial de los árboles lunares. Y así mantener las puertas abiertas.

Oköyimü atacaría el árbol de Paru-Tanno, Gaäreyoi. Oköyimü es una hechicera con forma de serpiente que domina el fuego oscuro; con afilados colmillos y cuatro brazos armados con mortales garras. En el otro gran río de Abya, el Paru-Nosan, estará Aramari, otra hechicera con forma de serpiente, una criatura no muerta, que hace temblar a cualquiera con sus horribles chillidos y capaz de lanzar una clase de ácido envenenado que puede llegar a dejarte paralizado y morir asfixiado. Irá directo a ocultarse en la espesura, esperando la orden de su señor Imoronek para atacar a Saämeyöi. Y entre las rocas de la base de Wük Etek, se ocultará Taputapu'k, un enek cazador. Con aspecto de momia humana, armado de un poderoso arco y un mazo de ébano, para derribar, en el momento indicado, el amaiyöi de Wu'ta-Müik, Baäriyöi.



Y entonces, será el momento indicado para que la esencia abandone su calabozo y emerja a reclamar el indefenso territorio, y absorber toda la energía vital de los seres que lo habitan.

Imoronek, se veía triunfante en todo este plan. Se veía como el director de la orquesta del apocalipsis de Abya, haciendo sonar cada maléfica armonía diseñada para destruir aquel hermoso paraje. Pero un par de elementos causaban ruido a su plan. Uno de ellos era el hacha con que fue derribado el amaiyöi de Ö'sököpan. Esta arma había sido tocada y encantada por él y por ende, tenía el poder de matarle. Incluso un no-descendiente de quien lo invocó podría usarla en su contra y derrotarlo, si lograra sobrevivir y dominar el hacha. Luego de la traición de Ö'sököpan, Imoronek estuvo muy cerca de apoderarse de ella, cuando Ye'keurun lo enfrentó en la naciente del río Erichak. Sin embargo, perdió la oportunidad de arrebatársela pues, herido de muerte, Ye'keurun pudo escapar con el hacha. Imoronek, aun siendo esencia débil, intentó perseguirlo, pero el rastro de la fuerza vital de Ye'keurun se desvaneció antes de que [illegible] encontrar y después de [illegible] se viera obligado a huir lejos, debido a las fuerzas mágicas de los árboles sagrados.

El otro elemento era que, aun derrotando a Yekeërel, su más próximo enemigo, quedaría sobre Abya, sangre descendiente de aquel que lo invocó: Naärael y con ella la posibilidad de ser derrotado. Sin embargo, pensaba que junto a su [illegible] las fichas [illegible]

CAPÍTULO

VIII

EL DESPERTAR DE LOS PIRIMOKS

Se dijo que Imoronek había puesto en marcha su ataque a Abya, y mientras el tiempo pasaba, acumulaba fuerzas originadas por la maldad en expansión. Sin embargo, aún tenía otro asunto en mente que requería de mayor tiempo y energía. Una vez convocado los seis eneks que enfrentaría a cada árbol sagrado, engendraría al más poderoso de todos los eneks. Su nombre era Mawari y lo traería con el objeto de ser el comandante de su ejército conquistador y llevar a cabo dos tareas importantes.

La primera, era reunir además de los eneks, a otras criaturas salvajes como las bestias pardas y blancas, que parecen odiar a los pemones por sobre todas las cosas, especialmente porque estos le roban su comida cuando cazan, o como las Arai y las Aruk, gigantes y ponzoñosos artrópodos, los primeros de ocho patas y enormes colmillos y los últimos alados y armados con un mortífero aguijón. Era necesario incrementar sus filas para ejecutar la fase final del plan de aniquilación. Mawari se ocultaría en la naciente del río Erichak, y desde allí enviaría exploradores a las regiones centrales a reclutar nuevos integrantes, luego estos buscarían alguna cueva y se esconderían bajo la montaña en algún lugar de E'ma-Komik.

En el momento oportuno, parte del batallón se reuniría en el Paso Erichak para marchar y conquistar el norte; y el resto de la hueste acompañaría a Mawari a realizar la otra tarea; defender el ascenso del volcán. El único acceso a la cima del Apok Erichak; lugar donde aún quedan residuos de la maldad del espíritu de Apok, con los que Imoronek completaría su transformación de esencia a un ser físico y poderoso.

Su trabajo era custodiar el sendero, colocar algunas trampas y centinelas a lo largo de este para eliminar cualquier amenaza de interrupción y así garantizarle el tiempo necesario a Imoronek para convertirse en ser.

Una de estas amenazas era el poblado pemón de esa región, por lo que era el primer objetivo en eliminar. Parte de su tropa sería enviada a arrasarlos,

sorprendiéndolos desde el ascenso al volcán. Pero para hacer eso debían estar arriba primero. Así que tomarían otro camino, abriéndose brecha desde la naciente del río Erichak, sobre los picos montañosos limítrofes entre E'ma-Komik y Paru-Tanno hasta llegar al laberinto en la base de la montaña, en el que se instalarían y prepararían el descenso y el ataque al poblado pemón.

Todo esto pasaba en la mente de Imoronek, claro está; sin embargo, como ahora se cuenta en las tradiciones que relatan los ancianos, Mawari llegó a reunir su ejército y logró abrirse paso desde la naciente del río Erichak a través de los picos montañosos para llegar al laberinto de la montaña. Pero lo que no pudo ver Imoronek fue la presencia de otros seres tan antiguos como Arawanya, invisibles a su poder observador debido al profundo sueño en el que se sumieron que redujo casi a cero su fuerza vital. El tiempo permitió que plantas, hongos y minerales colonizaran sus cuerpos, otorgándoles el camuflaje perfecto, por lo que eran indetectables aun estando frente a uno de ellos, haciéndole creer, incluso a los pemones, que los llegaron a ver en el pasado, que estaban extintos; muy por el contrario, aún existían, dispersos por toda Abya, incluso en las estribaciones de la montaña, sin embargo, su número era reducido.

Estos seres eran los pirimoks, una clase artrópodo gigante, de piel dura como el corazón de la roca sólida. Tan fuerte como los eneks y muy agresivos, dotados con enormes tenazas en su boca y en su cola, capaces de cortarte en dos de un solo zarpazo. Pero además son muy hábiles con la magia. Los pemones cuentan que fueron creados por Arawanya, después de la Traición de Ye'keurun, para mantener a los pemones alejados de él, dejando claro su disgusto por lo ocurrido con el árbol sagrado. Sin embargo, como los pemones no querían molestar a Arawanya, y nunca lo buscaron. Los pirimoks fueron desapareciendo.

Esto no era del todo cierto, pues como ves, no desaparecieron, solo dormían. Cuando sintieron la amenaza de Mawari sobre Abya, y por ende sobre Arawanya, comenzaron a despertar. Lo primero que les vino a la mente fue que la aparición de estos nuevos espectros era una reincidencia de los pemones en practicar artes oscuras. Se lamentaron haber estado en letargo por tanto tiempo y haber fallado a Arawanya en la tarea encomendada. Sus habilidades mágicas les permitieron detectar que la fuente de toda aquella anomalía energética venía del lado sur, y pensaron que los responsables de todo aquello eran los habitantes del poblado de E'ma-Komik. Pero no había tiempo para investigar sobre aquella situación, los pirimoks que habitaban en la base de

la montaña se reunieron y enfrentaron a Mawari. A pesar de su fuerza y la resistencia de su dura coraza, los pirimoks eran mucho menor en número que la legión de Imoronek, por lo que sucumbieron irremediablemente ante la infestación de espectros. Muchos de ellos entregaron su vida para que sus congéneres pudieran escapar. Así, Mawari conquistó el sendero de Apok. Era la victoria del mal sobre el bien en esa batalla.

Entre los pirimoks que lograron huir, fueron en busca del más grande y fuerte de ellos, se llamaba Tök; sin embargo, desconocían su paradero, así que tomarían rumbos distintos para poder ganar tiempo y a su vez reunir a los pirimoks que encontraran en el camino. Aun cuando no encontrasen a Tök, acordaron verse al tercer sol en el paso Erichak, para intentar tomar el laberinto del Monte Apok desde la naciente del río Erichak. Aunque pareciera ilógico tomar el mismo camino que el enemigo, por esta vía había mayor posibilidad de encontrar menos resistencia, pues era seguro que el enemigo colocaría trampas y centinelas al borde el sendero.

La cantidad de pirimoks despertados tomó un número importante de nuevo al segundo día de búsqueda. Mientras se adentraban en las regiones tenían encuentros con otros espectros y comprendieron que el problema había alcanzado una magnitud significativa.

Naädök, uno de los pirimoks se encontraba en el ascenso hacia Wük-Etek, pensó en acercarse a Baäriyöi y recostarse para sanar sus heridas y reponer su fuerza vital, con el poder de este árbol restaurador. De pronto detectó que se acercaba otra fuente de energía. Había sido seguido por Taputapu'k, el enek cazador, que se encontraba oculto entre las rocas en la base del gran peñón. Y antes de que pudiera observarlo, en su lomo cubierto de hongos luminosos se clavó una enorme flecha de ébano. Naädök lanzó un fuerte grito de dolor al aire, pues además de la herida, la flecha estaba envenenada y estoy seguro de que recordarás como se siente el veneno de un espectro cuando llega a la sangre. Este grito despertó a otro enek que estaba en la entrada de la sima de Wük-Etek. Naädök sabía que debía terminar de subir, quizás entre la neblina y el aspecto rocoso de su cuerpo lograría confundir al enek. Así que subió a toda prisa, aprovechando el tiempo que le dio Baäriyöi, al generar un muro protector que el espectro no podía atravesar.

Pero la fuerza del Enek era superior, y terminó derribando ese muro contenedor. Además, no venía solo. Un grupo grande de Arais, reclutadas en las tierras bajas eran comandadas por Taputapu'k, y le ayudaron a inspeccionar la meseta. A pesar de carecer de vegetación era el lugar perfecto para esconderse

un pirimok. Allá arriba, el viento y los filos y bordes rocosos mantienen un eterno silbido que ayudaba a ocultar el sonido de los pasos, la altura condensa el agua y mantiene un velo de neblina en movimiento confundiendo al poco observador, pues puede dar la impresión que las rocas a cierta distancia desaparecen o se cambian de lugar.

Sin embargo, Taputapu'k, como buen cazador, no se intimidaba con el entorno, sus dones mágicos también le permitían ver más allá de lo físico. Él veía que su presa estaba detrás de una roca, tirada en suelo, quizás agonizando por la primera flecha. Así que tomó otra flecha y la envenenó, escupiéndola, mientras subía cautelosamente la piedra. Tensó el arco y desde arriba apuntó directo sobre su cabeza. Pero en el momento en que soltó la flecha, fue arrojado a varios metros de Naädök al recibir el fuerte coletazo del otro pirimok que había despertado, haciéndole fallar el tiro.

Después de golpear al enek, se lanzó hacia abajo y cayó frente a su amigo malherido y abriendo sus enormes tenazas en postura amenazante hacia el espectro. Este pirimok era distinto; además de ser enorme y carecer de camuflaje, tenía unas inscripciones en su coraza y eran brillante como la luz de las estrellas; de hecho, se dice que lo esas inscripciones expresan, solo lo pueden leer las estrellas, porque estos seres provienen de ellas y están llenos de esa luz y esa energía, también se dice que esa es la razón de la dureza de su piel, pues ningún otro cuerpo hubiese podido contener la energía de una estrella. Pero en otro momento habrá tiempo de relatar cosas concernientes a los pirimoks. Este pirimok tenía nombre, era Tök, el líder de esas criaturas.

Las Arais se acercaron en grupo para emboscar entre todas al poderoso Tök y le saltaron encima, pero antes de tocarlo se generó una fuerte explosión de aire que las expulsó lejos. Sin dar más rodeos Tök se abalanzó sobre el espectro, cayéndole encima y tratando de cortar su cabeza con sus grandes tenazas. Taputapu'k sacó su mazo de guerra, y lo puso de manera transversal entre las mandíbulas. Con sus pies lo alzó y lanzó lejos de él haciendo que cayera de espalda. Ambos se incorporaron y siguieron la batalla hasta que el sol se ocultó tras la muralla del oeste. El agotamiento y la injusta lucha contra varios debilitaron a Tök. Solo quedaban dos Arais y el cazador. Entonces las Arais se abalanzaron sobre Tök y este tomó a la primera con sus tenazas, girando rápidamente y golpeado a la otra para dejarlas fuera de combate, pero al encarar a Taputapu'k, lo encontró oscilando su mazo de guerra, propinándole un peligroso porrazo desde abajo, cayendo varios metros lejos del cazador. Tök estaba exhausto. Estaba en una situación muy desfavorable. El espectro sacó

de nuevo su gigante arco, lo tensó con extrema fuerza y apuntó al pecho de Tök, la flecha voló vertiginosamente, pero de entre la neblina saltó Naädök e interceptó la flecha en su costado. Tök, comprendió el enorme sacrificio de su compañero y aun cuando usaran algún tipo de lenguaje como nosotros, la profunda tristeza por la pérdida carecería de palabras para expresarla. Tök se incorporó y lanzó un hechizo que drenó momentáneamente la energía vital del espectro. El cazador cayó de rodillas, debilitado, y comenzó a retroceder, haciendo llamados a otras Arais. Pero Tök no lo atacó. Sabía que no tenía la fuerza para derrotar al enek porque algo lo energizaba desde otro lugar, así que ese espectro no era el verdadero enemigo, debía atacar la fuente.

Antes de partir tuvo la oportunidad de acercarse a Naädök y lo encontró aún con vida y así supo el lugar y el momento del encuentro. Luego la fuerza vital de Naädök se desvanecía. Tök, juró vengar su muerte y se disponía a partir, pero en pocos segundos el lugar estaba infestado de un gran número de Arais. Y esta fue la última ayuda que recibiría de Naädök, una súbita explosión que generó una enorme expansión de energía muy similar a la electricidad, derribó a las Arais que se acercaban. Tök pudo escapar, sin embargo, estaba atrapado en la meseta y su vida corría un gran peligro.

CAPÍTULO

IX

BOTÍN, MOTÍN

Registro, Día 48

No hay mucho que registrar. El Vjelkr viaja a 15 nudos, 147º Acimut, buen clima y mar tranquilo. El océano pákcico nos recibe con amabilidad. Espero que se mantenga así. Con estas condiciones, lograremos arribar a destino en el tiempo estipulado.

Fin de la entrada.

Así asentaba Vjelkr en su libro de navegación. Las cosas han ido muy calmadas, quizás un poco lentas para los que no estaban acostumbrados a los largos viajes marítimos, como Alma de Fuego, quien esperaba un poco más de acción. Las emociones o tensiones vividas dentro de calabozos y mazmorras, sortear trampas y descifrar acertijos enanos y runas de antaño, era más "lo suyo". Aquí lo más parecido a un calabozo era el depósito, al fondo del barco. Sin embargo, la vastedad del mar le parecía admirable y a veces salía a cubierta y se sentaba junto a la base del mástil a escuchar el ruido del gran océano.

Las tareas eran rutinarias y tediosas, una vez a la semana tocaba preparar la comida, otro día limpiar los trastos, otro, sacar el agua que se filtraba a través del viejo y deteriorado casco del barco abajo en el depósito, hacer guardia de noche, limpiar el área de dormitorio y un día para descansar, aunque casi todos los días el capitán les pedía revisar las velas y los cabos que las sujetaban.

El grupo de la tripulación era bastante heterogéneo, aparte de Alma de Fuego, había un beraten, tres nórdicos, entre ellos un anciano, y una mujer de Páramo de la Roca llamada Aonia. No parecían muy sociables, pues muy poco conversaban entre ellos hasta la cuarta semana de viaje; en esa semana en curso, comenzaron a extender el tiempo que se quedaban en la mesa luego de comer, charlando en un tono bajo de voz. Alma de Fuego, como ya sabes, era definitivamente poco sociable, y siempre comía en otra mesa sin acompañante. Sin embargo, desde allí podía oír, entre el relinchar de la madera del barco

retorciéndose, que mencionaban al guerrero de espíritu ígneo, y disimuladamente algunos de los del grupo lo miraban.

Pero a estas cosas no le dio importancia. Así continuaron pasando los días. Y aunque la aburrida y monótona rutina persistía, algunas cosas comenzaron a cambiar, y no para bien.

Una mañana, de un 16º día de mes, el capitán, fue a la proa y con su catalejo exploraba el horizonte. Volvió adentro y revisó la mesa de navegación, verificando la lectura de la brújula, los trazos en el mapa, algo no le cuadraba. Ya tenía unos minutos en eso y comenzaba a irritarse.

—No lo entiendo— se decía a sí mismo. El teniente Svard, que leía un libro de la biblioteca superior, bajó a su recámara, para darle más privacidad al capitán.

—¡Pero, por un demonio!— y atestó un golpe sobre la mesa de navegación. Entonces la brújula comenzó a girar y su punta se detuvo en los 180º Azimut. La tripulación escuchó el golpe y se acercaron a la escalera, y vieron al capitán bajando con una cara muy larga y sin pronunciar palabra, ni siquiera el acostumbrado "nada de perder el tiempo" que les decía siempre. Fue a su recámara, llamó al Teniente y sacó su libro de navegación.

Registro, Día 79

El buen avance que habíamos alcanzado se ha perdido por completo. Pues hace 19 días debimos haber avizorado tierra firme. Sin embargo, hacia el horizonte solo se ve agua, y hoy particularmente una densa pared de nubes grises que suben desde la superficie del mar y se extiende desde la proa hasta todo el flanco izquierdo y se entretejen con rayos y centellas. Las nubes avanzan hacia nosotros. Es una tormenta nada común. También acabo de encontrar la causa de nuestro desvío. Un desperfecto en la brújula nos hizo cambiar nuestro rumbo unos 33 grados más, haciéndonos ir directo hacia el Sur. Le indicaré al Teniente tomar rumbo 90º hasta divisar tierra continental de Tierra de Fuego y bordear la costa con rumbo predominantemente hacia el norte hasta encontrar el Golfo del Tamo. Tendré que recompensar de alguna manera a la tripulación, que ha comenzado a impacientarse. Quiero llegar pronto a tierra firme antes que pierdan la cordura. Un motín a bordo es lo último que me hace falta.

Fin de la entrada.

La tripulación desayunaba, mientras que Svard y Vjelkr conversaban sobre el asunto. El anciano tenía pegada su oreja contra un vaso y este contra la pared para tratar de oír y lo que alcanzaba a capturar de la conversación se lo relataba al grupo.

Aonia entonces hizo un gesto para que acercaran todos los rostros al centro de la mesa y dijo-

—¡Estamos perdidos!, esta pocilga flotante se está hundiendo, y su capitán perdió el rumbo. ¿Saben qué significa eso? Que esta carga ya perdió a su comprador. Seguramente otro barco habrá llegado hace 19 días y habrá cubierto las necesidades. Entonces si nadie paga la mercancía, este viejo marinero no tendrá como pagarnos.

—¿Y qué es lo que propones?— dijo el beraten.

—Tomar lo que nos pertenece de una vez— enfatizó la mujer de inmediato, y luego agregó— pues también es probable que el viejo astuto tenga un lugar donde descargar los cofres, y dejarlos custodiados. El mejor lugar para obtenerlos es aquí. Donde somos más que él.

—Pero los cofres, tienen una cerradura muy fuerte. Y todas están bajo llave.

—Así es, pero yo investigué sobre este Capitán Vjelkr. Viene cada dos años a la Ciudad Azul. Y conversando con otras personas que han sido su tripulación, me han revelado que en algún lugar de su recámara hay una llave universal que abre todos los cofres.

—¿Y cómo piensas obtenerla? ¿Acaso piensas pedírsela prestada?

—Ya tengo un plan para eso; verán, el clima, está empeorando y no va a mejorar. Para mañana un temporal nos habrá alcanzado, y en realidad creo que este barco no aguantará una abatida del viento. Entonces, cuando las cosas se pongan rudas, y él esté más desprevenido, tratando de mantener su basura flotante, nosotros actuaremos.

—¿Lo mataremos?

—¡No!, si no se lo busca, no será necesario. Con tomar el control bastará.

Uno de los nórdicos jóvenes, viendo de reojo a Alma de fuego recostado en su

cama, le dijo a la mujer.

— Todavía falta uno — y le señala con un movimiento de ojos hacia dónde voltear.

—Pues, si no coopera, tendremos que eliminarlo de nuestro camino.

Todos se levantaron de la mesa para encargarse de sus quehaceres diarios, como si nada hubiesen hablado. Tenían en mente cambiar el rumbo de la nave. Pero ignoraban que era el rumbo de su destino el que había sido cambiado por otro hacía unas cuantas millas náuticas atrás, sin que ellos notaran la diferencia.

Este cuento se terminó de escribir el 21 de diciembre de 2018.
La expansión para el videojuego duró cuatro años en desarrollo y
se estrenó junto a esta edición.
Agradecimiento especial a Adner Blehor
por sus aportes a esta edición.

En el econido, Maracay, Aragua.
República Bolivariana deVenezuela

APÉNDICES

Fragmentos perdidos

Los fragmentos perdidos son segmentos de la historia que le serán ocultos para salvaguardar el sentido de la búsqueda durante el video juego. Por consiguiente, se le presenta el reto al lector-jugador de no leer estos fragmentos de manera conciente y / o leerlo después de haber cimplido todas las misiones en el juego. Sin embargo, en un futuro serán agregados al juego en tomos que aparecerán en Skyrim como libros escritos por Tsagadar, el cual llegará a convertirse en el cronista de Abya, a través del poder de conexión que existe entre él y los yöi.

Fragmento Nº 1

Mientras Imoronek planificaba y perfeccionaba su ataque, Yekeërel avanzaba sin descanso hacia la isla. Al llegar a las costas frías camino por el borde para encontrar el punto más cercano entre tierra continental y la isla. El objetivo era exponerse lo menos posible a las gélidas aguas del Paruimü en el Sur, pues podía morir congelado antes de llegar a la orilla.

Puedes hacerte una idea de lo difícil que fue para él, considerando que nadó todo el estrecho con un solo brazo, manteniendo fuera del agua las prendas de ropa, de forma de colocarse abrigo seco y ganar calor al salir del agua, pues sabía en la isla el frío sería más intenso.

Al llegar a tierra, se colocó el atuendo recuperado en el abrigo y dejo el hacha amarrada a su cintura. El suelo estaba en parte cubierto de nieve, pero donde no, era totalmente pedregoso. La vegetación era poca, pero las ramas marchitas de los arbustos podían cortar la piel. Era muy incómodo avanzar. En esa región viven naturalmente algunos animales, como focas y leones marinos, pero también Arais gigantes congeladoras y bestias blancas. Por eso Yekeërel

debía ir con mucha cautela, en un lugar tan pequeño como esa isla, confrontar a una atraería la atención de todos los animales salvajes. Sin embargo, para su sorpresa, encontró algunos, pero muertos. Con heridas profundas hechas por garras y mordidas, y recordó de nuevo su hombro herido. Eso terminó de convencerlo de que el origen de la maldad estaba en ese lugar. Así que solo siguió el rastro de la muerte.

Los signos que le servían de guía lo condujeron a la entrada de una cueva. La cueva Morok. De niño había escuchado ese nombre, pero ningún anciano mencionaba ese lugar, de hecho, hasta ese momento Yekeërel sabía que en Abya, solo existía una cueva o camino a través de las entrañas de la tierra, como ellos le llamaban, el paso Waröpo, en la naciente del riachuelo de Ö'sököpan.

Si puedes imaginarte la sensación que se experimenta un instante antes de lograr algo muy difícil de hacer, como una carrera, un maratón, subir la cima de una montaña, donde se mezcla, el cansancio, el dolor, pero también la satisfacción y la energía de estar vivo, pues así se sintió Yekeërel parado frente la boca de aquella tenebrosa oquedad. También sintió incertidumbre y nostalgia y preocupación por la suerte de su hermana si no tenía éxito en su empresa, pero ya no podía regresar. Dar el siguiente paso fue el más difícil de los miles que tuvo que completar para llegar a ese lugar.

De la cueva emanaba un olor que irritaba su nariz, y el viento generaba molestias en sus ojos. La entrada de la cueva expulsaba aire frío, seco, y quemante. Definitivamente no era natural. Entonces, Yekeërel dio el paso definitivo para avanzar hacia el interior.

La estrecha entrada descendía unos pocos metros, y luego se abría un gran salón con riscos en el techo y en el suelo, eran estalagmitas y estalactitas propias de las cuevas, pero estas eran tan grandes que construían verdaderos muros que casi se tocaban entre sí. Estos muros se entrecruzaban y formaban un enorme laberinto dentro de la cueva.

En algún lugar del techo de la cavidad, había grietas que dejaban entrar pequeños rayos de luz. La superficie de hielo que se formaba sobre las rocas replicaban y redirigían esa luz hacia todas direcciones, dando una tenue, pero suficiente iluminación que permitía caminar sin problema.

Yekeërel no quiso aventurarse a entrar al laberinto, sino que observó un claro de mayor amplitud hacia el lado derecho de la entrada. Se acercó con mucha

cautela, y encontró un risco, un precipicio profundo lleno de filosas rocas en el fondo. Trataba de no hacer ruido, pero el silencio dentro de la cueva era abrumador. Podía escuchar el eco de su propia respiración al chocar contra las paredes lejanas y volver. La temperatura le pareció aumentar en esa dirección, eso lo interpretó como una señal más de la anomalía. En el borde del risco se proyectaba una plataforma de roca congelada como un puente que reposaba sobre una gran columna de piedra en el otro extremo. Lo vio desolado, pero desde donde estaba no veía si había forma de bajar, así que decidió cruzar para investigar.

De pronto, sintió una ola de calor que lo hizo detenerse, y comenzó a aparecer flotando sobre la columna de piedra una esfera púrpura que irradiaba mucha luz. La luz producía el mismo malestar en la visión de Yekeërel que percibió en la entrada. Sobre Yekeërel caían gotas de agua del hielo del techo de la cueva, descongelándose por el calor que emanaba de aquella cosa. También el hielo de la plataforma se derritió por completo, dejando la roca seca y quebradiza.

Luego bajó la intensidad, y Yekeërel pudo abrir los ojos. Una voz grave comenzó a retumbar de todas las paredes de la cueva.

—¿Sabes quién soy?— un largo siseo destacaba en esta voz, en las palabras que contenían el sonido de la "s". Yekeërel volteó con nerviosismo hacia todos lados, nunca pensó que aquella manifestación pudiera hablar. Pero se repuso y recordó lo que Parahuul había contado sobre su ancestro. Pensó en no contestar ni atender las palabras de la esencia para no caer bajo hechizo.

—Yo soy quien te dará muerte, esencia— dijo Yekeërel con voz trémula.

—Insignificante, ¿crees que no estoy ya dentro de tu mente? ¿Acaso crees que te servirá ignorarme?— Yekeërel se sorprendió de escuchar a la esencia repetir sus pensamientos.

—Yo te traje hasta mí porque tienes algo que me pertenece. Tu sangre. Lástima que no trajiste a tu hermana contigo, ¿Cómo se llama?— Yekeërel trataba de alejar su pensamiento para no mencionar el nombre de Naärael en su mente.

—Es inútil que te resistas, en algún momento cederás. Yekeërel solo recordaba todo lo que vivió los últimos días, los eneks, la batalla en el primer campamento, la serpiente, el río Tanno, y de repente como cuando sueltas algo valioso a un precipicio o en un lugar muy estrecho del cual jamás podrás recuperar, se le escapó el recuerdo de Naärael aquella mañana frente al río Tanno. Su rostro

iluminado y su piel dorada como el sol naciente.

—¡No!— gritó desconsolado, cayendo sobre sus rodillas.

—Ah… Ahí está… Naärael. ¿Lo ves? No necesito usar ningún hechizo, yo soy una maldición en esencia— y la esfera púrpura se tornó roja con mayor incandescencia —¡Soy Imoronek, Señor de los eneks!

—Yo seré quien te destierre de Abya— dijo Yekeërel incorporándose con furia en sus ojos.

—Ser insignificante, aunque seas descendencia de quien me invocó, no tienes posibilidad alguna. El poder de un kaärib no está en su atuendo— Yekeërel miró la ropa que traía, pero no comprendió lo que escuchó —Pude haberte matado hace mucho tiempo, pero respiras porque aún me eres útil. Todo tu odio me ha nutrido, y necesitaba obtener la información que me acabas de dar. ¡Ahora ha llegado la hora de que me des tu sangre!— y la esencia se movió hacia Yekeërel a toda velocidad.

—Ven por ella, Imoronek— Yekeërel metió su mano dentro del abrigo y sacó el hacha que había conseguido. Imoronek al ver el hacha se desvaneció en una gran explosión frente a Yekeërel antes de tocarlo, lo que lo dejó muy confundido.

La esfera se condensó de nuevo sobre la plataforma pero adquiriendo diferentes tamaños y colores de manera desordenada.

—¡El Hacha de Ye'keurun!… ¿Dónde la encontraste?— Yekeërel no podía creer lo que escuchaba, pero esto rearmó su valor y confianza, y aprovecharía esta ficha a su favor. Comprendió que el atuendo y aquellos restos eran de su ancestro. Que le estaba ayudando a derrotar a Imoronek

—Mis antepasados me acompañan, veo que ya sabes quién me la entregó, y vengo a terminar su trabajo. ¡Muerte!— Gritó mientras se abalanzó sobre la esfera— clavó el hacha sobre Imoronek y aunque los rayos quemaban la piel de Yekeërel, este se aferró como pudo mientras golpeaba con fuerza la esencia una y otra vez.

La esencia se lo pudo quitar de encima con una onda expansiva que lo hizo caer en el borde de la plataforma, a punto de desplomarse hacia el precipicio. La esfera púrpura se comprimió en un pequeño punto y explotó de nuevo, lo que hizo estremecer toda la cueva, cayendo pedazos de hielo y roca por todos

lados. Yekeërel se incorporó de nuevo sobre la plataforma gélida e intentó regresar al risco para estar en un área más segura, pero una gran llamarada azul le cortó el paso. Y del otro extremo se levantó otra llamarada que empezó a arrastrar como un imán a los metales, los escombros que habían caído del techo. Estas comenzaron a agruparse en el aire y a tomar una forma particular, primero un torso, luego brazos, cabeza, y finalmente piernas. Un enorme golem de roca congelada se erigió del fuego azul maligno de Imoronek.

Yekeërel empuñó de nuevo el hacha y enfrentó al golem de hielo. El poder de este espectro superaba con creces al de los demonios que había enfrentado cerca de Paru-Nosan. El hacha apenas podía contener un golpe directo. Además, esta bestia era capaz de lanzar un hechizo con su aliento que podía congelar lo que tocase, convirtiéndolo en frágil vidrio. La batalla no fue fácil, sin embargo, logró derribar a su enemigo, pero cuando estaba a punto de vencer al demonio blanco, este lanzó un último grito congelador, directo al suelo cerca de sus propios pies y cayó arrodillado.

Yekeërel se confió pensando que había fallado, agotado, y se acercó para darle el último golpe mortal. El golem alzó sus dos puños y los estrelló con fuerza sobre la plataforma justo bajo ellos, haciéndola quebrarse en miles de fragmentos, y llevándolos al mortal fondo rocoso tanto a sí mismo, como a Yekeërel.

Fue la muerte para Yekeërel. Pero luego sucedió algo inesperado. El espíritu de Yekeërel se levantó de lo que fue su cuerpo terrenal. Aunque desorientado y desesperado por verse muerto en el piso, comprendió que aún debía luchar.

Decenas de espectros se agruparon alrededor de Yekeërel, bloqueando todas las vías de escape. Imoronek, apareció de nuevo con su aspecto de esencia para tomar su energía, flotando sobre él como una esfera luminosa incrementando su tamaño. Yekeërel intentaba tomar el hacha, pero sus manos ya no eran más que un espectro. La esfera se acercaba y la luz azul intensa lo quemaba, sentía que le arrancaba la piel y lo halaba hacia su interior. Entonces lleno de coraje y dispuesto a no dejar llevarse por el señor de los eneks, extendiendo su mano hacia el hacha y gritó —¡e'napo kaimi!— y sucedió literalmente lo que dijo en ese grito. Su alma pareció volver a su cuerpo y él a su forma física y por un instante su mano pudo empuñar el hacha. Imoronek se sorprendió con preocupación, y supo que la amenaza de este semi-kaärib era mayor, así que ordenó a todos los espectros a atacarlo y en el preciso instante que sus dedos tocaron el hacha, una explosión de energía consumió a todos los seres espectrales y expulsó a Imoronek contra una de las paredes, haciéndolo disiparse en

la oscuridad perpetua de la roca.

Yekeërel cayó al piso como espectro de nuevo, y supo entonces que debía huir.

Fin del Fragmento Nº 1

Fragmento Nº 2

La confianza en Imoronek creció mucho más después del encuentro entre Yekeërel y el espectro pues lo derrotó y aunque no logró tomar su energía, obtuvo de Yekeërel algo que no esperaba, el hacha de Ye'keurun. Tener posesión del hacha del kaärib que lo convocó le daba una ventaja tremenda en su empresa. No había arma que lo derrotase. Tomar la energía de Yekeërel era solo cuestión de tiempo, pero incluso para un espectro, encontrar a otro no era trabajo sencillo. Por eso tornó su atención hacia la fuente de energía que quedaba en forma humana, que le permitiría alcanzar su objetivo, Naärael.

Aun así, por seguridad, le tocaba esperar un poco más, pues seguía siendo una esencia, sin forma física, sin capacidad de intervenir en el plano terrenal. Eso también le impedía destruir el arma de Ye'keurun, por lo que decidió incluir a tres nuevos espectros. Poderosos xíclopos, que se encargarían de desarmar el hacha en tres partes, y custodiarlas hasta que él se volviera ser. Además tendrían como objetivo, eliminar la última gota de sangre kaärib que quedaba sobre Abya y tomar su energía para completar la transformación. Al más grande de los tres entregó una daga de hielo encantado de la Cueva Morok, tan gélida como la propia muerte. Esta daga debía ser clavada en el corazón de Naärael. El calor de la sangre la derretiría y se mezclarían, y al derramarse en el suelo hasta los acuíferos, estaría disponible para ser absorbida por Imoronek. Durante el enfrentamiento con Yekeërel, Imoronek pudo entrar en su mente y descubrir dónde estaba Naärael.

La marcha de estos tres colosos se dirigiría a Ö'sököpan, y tenían la orden de eliminar a todos los habitantes de aquella región. Imoronek llevaba la delantera y ahora Abya se encontraba en peligro.

Fin del Fragmento Nº 2

Notas sobre la pronunciación

Las palabras usadas para nombres de personajes y lugares están basadas en mi ínfimo conocimiento de una de las variables del pemón, logrado consultanldo diferentes fuentes documentales para realizar el proyecto del videojuego. La de mayor significancia es el trabajo de Garcia (2008), citado al final del Mayinapon. Sin embargo,es importante aclarar que en lo absoluto es pemón, es un lenguaje ficticio denominado *Areëkunai* inspirado en este, y a continuación se mencionan algunas caracteristicas de su pronunciación:

Los nombres, cuando llevan una vocal cerrada (a, e, o) esta suele estar repetida. La segunda de ellas tiene una diéresis que representa una pronunciación especial; esta es una [i] o [y] entre las dos vocales, ejemplo:

aä [aia]
eë [eie]
kaärib [caiarib]
Yekeërl [Yekeyerel]
Naädök [naiadoc]

Si no es precedida por la vocal repetida, su pronunciación corresponde a la pronunciación normal de cada vocal

Amaiyöi [amaiyoi]
Tök [toc]
Kapüy [capui]
Wük [guk]

Cuando [u] e [i] están repetidas no llevan la diéresis

Parahuul [Paraul]

Cuando se presenta la combinación -ae- se pronuncia la e. Este caso ocurre en el nombre de Maeigard [meigard] y Areëkae [areyeké]

El apostrofe [‘] indica una extensión extra de la vocal que la precede, aplica para las consonante cuyo nombre se pronunca con dos letras, como la [k] o [y], . La vocal se pronuncia repetida como en “LEER”.

Ka’ran [caaran]
K’athia Ma’ [caatia maa]
Ye’keurun [yeekeurun]

Abya
Tierra de los Arboles Sagrados
Wei-Ewük

MAYINAPON
Vocablos de Abya

Aähuaska: Bebida especial que permite a los pemones o a quien la ingiera entender el Aärekunai.

Aärekunai: Dialecto de todos los seres de Abya. Los pemones hablan un tipo de Aärekunai, pero las bestias y hasta las rocas manejan un Aärekunai que en el pasado podían entender los kaärib.

Aätaura: Mujer del pueblo pemón, madre de Naärael y Yekeërel.

Abya Yala: "Tierra viva" o "tierra en florecimiento".

Actias Luna: Una de las especies de mariposas del universo de Nirn. Sus alas son usadas en la alquimia para crear pociones.

Ainongib: Raza de los antiguos yöi, árboles mágicos, de flores de color lila o amarillo. Suelen florecer antes de que sus hojas caducas broten de nuevo.

Alma de Fuego. Guerreo del espíritu ígneo, es la persona destinada a enfrentar y derrotar a los dragones del fin de los tiempos. Es capaz de absorber el poder vital que reside en los dragones que derrota.

Amaiyöi: Árbol madre, cada uno de los árboles sagrados de Abya. Guardan dentro de sí el espíritu de los últimos kaärib que se sacrificaron enfrentando y derrotando a Apok Wükimü

Anach: Golem elemental de la Tormenta procedente de Oblitur, el cual es generalmente hostil. Pueden ser encontrados libres por Tierra de Hielo, aunque solo en contadas ocasiones.

Animunculi: Autómatas dejados por la raza de enanos de Tierra de Hielo.

Apok Erichak: Del pemón [apok]: *fuego* || [erichak]: *muerto*. El Volcán Muerto. Nombre que recibió Apok Wükimü, luego de ser derrotado por los kaärib.

Apok Wükimü: Del pemón [apok]: *fuego* || [wük]: *cerro*; || [_imü]: sufijo que denota grandeza. El gran Peñón de Fuego. Nombre que recibía el volcán ubicado en el centro sur de Abya antes de ser extinguido por los kaärib.

Arai: Del pemón [arai]: *araña.* Las arai de Abya son de gran tamaño. Su envergadura va desde la longitud de un humano hasta dos veces su longitud. Habitan en áreas rocosas o cuevas, otras especies viven en las zonas heladas y su

exoesqueleto es blanco.

Arawanya: El más antiguo de los amaiyöi de Abya. Fue el espíritu árbol que dejó su forma vegetal para defender a Abya de Apok Wükimü

Arco de los Secretos: Es la sala que sirve de Biblioteca de la Escuela de Magos de Nerest, en Tierra de Hielo.

Areëkae: Anciano de la región de la Casa del Sol. Estudioso de la tradición del camino de la luna y todo lo referente al kapüyapon

Aruk: Avispones, adaptado del pemón [arukimü]: *abejorro grande*.

Auriverde: Ver Taäbeb:

Atheor: Nombre del Caballo del Alma de Fuego en Tierra de Hielo.

Baäriyöi: Amaiyöi de la región de Wu'ta-Müik.

Dania: Sacerdotisa amiga de Tsagadar, del templo de la restauración ubicado en Cauce de Río Blanco, en Tierra de Hielo.

Enek: Del pemón [Enek]: *animal*. Entre las creencias de los pemones, se encuentra que todos los seres vivos (hombres, animales y plantas), poseen alma y que en la selva y los tepuyes moran los "enek" seres espirituales, enemigos del hombre, a quienes temen y respetan.

Eremuk: Del pemón [Eremuk]: *Canto*

Estrella Purpúrea: Artefacto mágico del príncipe Azra, espíritu regente de la luz lunar, tiene la habilidad de capturar el alma de criaturas salvajes y elementales. Estas almas pueden ser utilizadas para encantar y recargar armas mágicas.

Ewük: Del pemón [yewük = ewük]: *casa, hogar*.

Imoronek: Esencia maligna liberada en Abya. Ser mitológico de la cultura pemón. También se le conoce como Rato.

Jhane: Título del gobernante principal de una comarca en Tierra de Hielo

Kaäre: Uno de los últimos Kaärib, De la Región de Ö'sököpan. Fue quien comandó la defensa contra los Oköyimü durante el último intento de invasión, así como la batalla contra Apok Wükimü.

Kaäreyöi: Árbol Sagrado de Ö'sököpan.

Kaärib: Primero habitantes de territorio ahora conocido como Abya.

Kaikuse: Del pemón [kaikuse]: *tigre.*

Kaimi: Del pemón [kaimi]: *alma.*

Kanwa: D el pemón [kanwa]: *canoa, embarcación.*

Kapüyapon: adopción del pemón [kapüy]: *luna* || [kapüy dapon]: *almanaque.*

Ka'ran: del pemón [ka'ran]: *huésped, peregrino, viajero*. Nombre que le dan a lis viajeros que visitan a Abya.

Makoi ikö: Del pemón [Makoi]: *diablo* || [ikö]: *podrido.*

Mawari: El más poderoso enek convocado por Imoronek para comandar su ejército de invasión. Ser mitológico de la cultura pemón que habita en los cerros y bajo las piedras y entre las nubes. Genera huracanes.

Morok: Del pemón [morok]: *pez, pescado*.

Naädök: Pirimok que acompaña a Tök y lo salva de la muerte durante el ataque del enek cazador.

Naärael: Semi-kaärib, primera hija de Aätaura y Tse'keurun. Hermana de Yekeërel.

Oköyimü: Del pemón [oköyimü]: *arcoíris. Ser mitológico de la cultura pemón que posee forma de culebra*. Seres con forma de humanos y serpiente que habitan más allá de las tierras del norte de Abya, dentro del continente de Tierra de Fuego.

Ö'sököpan: Del pemón [ö'sököpan]: *arenoso*.

Parahuul: Hermano de Aätaura, que se encargó del cuidado de sus sobrinos.

Paruimü: Del pemón [paru]: *mar, quebrada, río* || [_imü]: *sufijo que denota grandeza*. Se refiere al océano que rodea a Abya.

Paru-Nosan: Del pemón [paru]: *mar, quebrada, río* || [nosan]: *alto.* Región de Río Alto. Región más al norte de las tres que abarcan el corazón de Abya. Es atravesada por un río que se destaca por poseer mucho pequeños saltos de agua durante su recorrido.

Paru-Tanno: Del pemón [paru]: *mar, quebrada, río* || [tanno]: *grande.* Región de río Largo. Región más al sur de las tres que abarcan el corazón de Abya. Posee el río más extenso de Abya

Pemón: Habitantes de Abya. Hijos de los kaärib. Es la forma como se le llamó a los habitantes de Abya, luego de que los Kaärib derrotarán el volcán Apok Wükimü. Significa gente o persona. Etnia aborigen que habitan el sur de Venezuela y norte de Brasil.

Pirimok: Del pemón [pirimok]: *caballito del diablo.*

Shamán: Pemón de Abya dedicado a la magia. Principalmente son mujeres.

Svard: Teniente del Barco mercante conocido como El Vjelkr. Segunda mano el Capitán Vjelkr.

Taäbeb: Yöi que habita en Tierra de Hielo en la comarca de Cauce de Río Blanco. Conocido también como Auriverde.

Takariwüa-Paru: Pequeño lago de la región centro norte de Abya, sin salida al mar.

Taputapu'k: El enek cazador enviado a derribar a Baäriyöi en la región de Wu'ta-Müik. Ser mitológico en la cultura pemón, que tiene la nariz roja, es buen cazador.

Tierra de Fuego: Continente de Pakca situado al este de Tierra de Hielo, cruzando el Océano pákcico

Tierra de Hielo: Continente ubicado al oeste de Tierra de Fuego. Este terri-

torio posee la mayor parte de razas de humanos y criaturas conocidas en toda Pakca. Se divide en unidades llamadas "comarcas", las mas pobladas son las comarcas del Norte. La de mayor importancia política en la región es la Ciudad Azul y la de mayor importancia comercial es conocida como Cauce de Río Blanco.

To'Keurume: Hija de Kaäre, madre de Tse'keurun y Ye'keurun.

Tök: Del pemón [tök]: *piedra.* Señor de los pirimok, que despertaron al sentir la presencia del ejército de Imoronek moviéndose por Abya

Tsagadar: Mago de Nerest estudioso del Auriverde y a quien se le presenta este como yöi.

Tse'keurun: Hermano de Ye'keurun, el semi-kaärib que derribó el amaiyöi de Ö'sököpan.

Usuk: Del pemón [usuk]: *especie de ave.* Ser antiguo de Abya, en forma de ave gigante. Habita cerca del paso Paruimü, es el único de su especie.

Vjelkr: Capitán del barco mercante del mismo nombre. Viaja a través del océano Pákcico como transporte de mercancía y encomiendas. Entre Tierra de Hielo y de Fuego

Waröpo: Del pemón [waröpo]: *oscuro*. Cueva sifonante ubicada en la parte alta de la quebrada de Ö'sököpan.

Weyu: Del pemón [weyu]: *luz* || [wei]: *sol, día, nombre mitológico con que se conoce al sol en los tiempos iniciales*. Es el Dios creador de todo lo que habita en Abya, debajo del infinito cielo.

Wuaiüko: Prenda de vestir de los pemones de Abya, taparrabo.

Wük-etek: Del pemón [wük]: *cerro* || [etek]: *piedra*. El gran peñón de roca sólida. Es el nombre de la formación con aspecto de meseta en la región de Wu'ta-Müik.

Wu'ta-Müik: Del pemón [wu'ta]: *La Gran Sabana* || [müik]: *tierra fértil.* Región del Corazón de Abya. Tierra donde se erige el Wük-etek y donde se encuentra el Etek-merü, la caída de agua mas alta debajo del infinito cielo.

Yekeërel: Semi-kaärib, segundo hijo de Aätaura y Tse'keurun. Hermano de Naärael.

Yöi: Del pemón [yöi]: árbol, palo. Espíritus elementales que habitan en los árboles a los que les otorga capacidades mágicas como protección y curación, Algunos son capaces de tomar forma similar a un humano.

Fuente: 2008. García Ferrer, Donaldo J. Diccionario piloto pemón-Español. Trabajo de Grado presentado en la Universidad del Zulia, Facultad de Humanidades y Educación, para optar al grado de Magister Scientiaruim en Lingüistica y enseñanza del lenguaje. 227pp.

El obscuro deseo que habitaba en aquel corazón atrajo a una esencia con afán de destruirlo todo. Un espíritu elemental que vive dentro de un árbol traerá a quien pueda hacerle frente, mientras la última descendencia del linaje de quien cometió la traición contra los sagrados árboles está dispuesta a afrontar el destino legado aunque no se avizore éxito alguno.

Abya, Tierra de los Árboles Sagrados y los Seres de Imoronek es una historia épica inspirada en una creencia pemón que contextualiza todo el entorno y situaciones de otra historia escrita y desarrollada desde 2017 en una expansión del video juego *The Elder Scrolls V: Skyrim*, de Bethesda Game Studios.

ISBN: 978-980-7938-02-0

FUNDACIÓN GIFET EDITORES